

Número 73
275 ptas
MICRO Manía
REPORTAJE
TODOS LOS LANZAMIENTOS PARA LA PRÓXIMA TEMPORADA
Sólo para adictos
DRAGON'S LAIR
EN CD-ROM
LA AVENTURA ORIGINAL DE DIRK
Así Serán
PACIFIC STRIKE
HEIMDALL 2
CITA CON LAS ESTRELLAS DEL FÚTBOL EN USA'94
HOBBY PRESS
VIRTUA RACING
LA REVOLUCIÓN TECNOLÓGICA DE SEGA
EL MUNDIAL ESTÁ EN JUEGO


Ilustración: Carlos Veredas
¡IGOR OBJETIVO UIKOKAHONIA
Ir a
Hablar Coger Mirar Usar Abrir Cerrar Dar
Me gustaría visitar la iglesia.
Me ha parecido ver un lindo lagarto en estas piedras.
Bonita iglesia.
Adiós, padre.
¡Apúntate al viaje de tu vida!
Aventura Gráfica
Todo comenzó dando una vuelta por el campus... Fue como una visión. Ella era la chica de mis sueños, rubia, preciosa y con un cuerpo sólo comparable a su carácter. En ese momento supe que la seguiría al fin del mundo. Lo que no me imaginaba era lo complicado que resultaría seguirla hasta la isla de Uikokahonia.
• Gráficos digitalizados sobre ilustraciones originales.
• Intérprete de usuario de manejo sencillo.
• Efectos de sonido digitalizados y excelente banda sonora.
• Conversaciones interactivas con múltiples personajes.
• Decenas de divertidos puzzles, con espectaculares animaciones.
• Desarrollado y producido íntegramente en España.
Disponible en PC.
software en castellano
PENDULO STUDIOS
© 1994 Péndulo Studios
DROSOFT Moratín 52, 4º dcha. 28014 Madrid Telf.: 91/429 38 35 Fax: 91/429 52 40
TELÉFONO SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91/429 11 61

Año X. - Nº 73 - Junio 1994 - 275 ptas. (Incluido IVA)

SUMARIO



Sólo para adictos

Por las páginas de Micromanía, han desfilado, desde aquel primer número protagonizado por «Jet Set Willy», máquinas y juegos para hacer día a día la historia del software de entretemiento. Al principio el Spectrum consiguió imponerse a sus competidores más directos como C-64 o MSX, disputando una reñida lucha con el Amstrad 464, dejando a un lado máquinas como Oric, Dragon o QL, que pasaron por nuestras páginas como simples anécdotas. Después llegó la revolución con el Amiga y se convirtió durante mucho tiempo en la base de Micromanía, tras ganarle la batalla al Atari ST. Junto a ellos, el PC comenzaba a quitarse la etiqueta de "máquina para trabajar" y hacía sus pinitos en el campo de los juegos hasta ganar por méritos propios la posición que hoy ocupa. Entre tanto, aparecieron las consolas y fuimos los primeros en presentaros a la Master System y a la NES. Algo después llegó el Game Boy, y la revolución de las portátiles, a la que se sumó Sega con Game Gear, y aquel Lynx que estuvo presente en nuestras páginas por algún tiempo. El boom de las consolas estaba a punto de estallar, como después ocurriría cuando Sega y Nintendo decidieron comenzar su guerra particular para situar en el mercado a sus consolas de 16 bits.

Durante todo este tiempo por nuestras páginas han pasado miles de juegos; juegos muy diferentes entre sí, para todos los gustos y edades, para todas las máquinas, pero con un punto en común: hacernos pasar un buen rato. Siempre hemos intentado adelantarnos al futuro y mostraros cualquier videojuego que de uno u otro modo pudiera ser clasificado como ocio electrónico, un concepto hoy muy de moda, pero que nosotros conocemos desde hace casi diez años. Podemos presumir de haber puesto nuestro granito de arena para que por fin quienes han luchado contra los vieojuegos se rindan a la evidencia de que esta industria tiene mucho que ofrecer. Ahora nuevas máquinas apuntan a lo lejos –3DO, Amiga CD 32, Saturno, Jaguar, Play Station, y así podríamos seguir hablando de proyectos que ni siquiera aún tienen nombre– y queremos aprovechar este momento para comentaros que pase lo que pase y gane quien gane la batalla por los nuevos mercados, Micromanía estará ahí para llevar hasta vosotros lo último en videojuegos.

Es por eso que a partir de este incluimos algunas novedades en las secciones habituales, son el reflejo más directo de que algo está pasando en el mundo de los videojuegos y de que estamos ahí para que seáis los primeros en enteraros de todo. No podemos adelantaros de qué hablaremos el próximo año, ni qué máquina se llevará el gato al agua, si es que alguna lo consigue, ni siquiera nos preocupa, nunca nos ha dado miedo asumir riesgos y ahora no vamos a cambiar, pero de lo que sí estamos seguros es que continuaremos siendo testigos de su paso por el mundo del software y que siempre permaneceremos fieles a nuestro eslogan. Micromanía ha sido, es y será "una revista sólo para adictos", para adictos como vosotros y nosotros. Hasta el próximo mes.

Edita HOBBY PRESS, S.A. **Presidente** María Andrino **Consejero Delegado** José I. Gómez-Centurión **Subdirectores Generales** Domingo Gómez, Amalio Gómez
Director Domingo Gómez **Subdirectora** Cristina M. Fernández **Director de Arte** Jesús Caldeiro **Diseño y Autoedición** Carmen Santamaría, Oscar López (Ayudante) **Redactor Jefe** Javier de la Guardia
Jefes de Sección Francisco Delgado, Francisco J. Gutiérrez **Redacción** Susana Herrero, Oscar Santos, Enrique Ricart, José C. Romero (Traducciones) **Secretaria de Redacción** Laura González
Directora Comercial María C. Perera **Coordinación de Producción** Lola Blanco
Fotófrafo Pablo Abollado **Corresponsales** Marshal Rosenthal (U.S.A.), Derek Dela Fuente (U.K.), Eva Hoogh (Alemania)
Colaboradores Toni Verdú, Fernando Herrera, Pedro J. Rodriguez, Antonio De Cárcer, Anselmo Trejo, Santiago Erice, Diego Gómez, Rafael Rueda, Juan J. Fernández, Antonio Dos Santos, José Dos Santos, José Cruz, Marc Steadman, Jesús Pérez, Javier Sánchez, Enrique Pérez, Pablo Fernández, Javier Rodríguez, Roberto Lorente
Redacción y Publicidad C/ De los Ciruelos, nº 4 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid) Tel. 654 81 99 / Fax: 654 86 92
Imprime Altamira Ctra. Barcelona, Km.11,200 28022 Madrid Tel. 747 33 33 **Distribución** Coedis, S.A. Tel.: (93) 680 03 60 Molins de Rei (Barcelona)
Circulación controlada por **O.J.D.** Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de Información.

Depósito legal: M-15.436-1985
Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.



- READY SOFT
- DISPONIBLE: PC CD-ROM, MEGA CD
- V. COMENTADA: PC CD-ROM
- T. GRÁFICA: VGA
- ARCADE



¡Bienvenido, Dirk!

DRAGON´S LAIR

Han tenido que pasar cerca de diez años para que los ordenadores domésticos adquieran suficiente entidad y calidad, a un precio razonable, como para poder disfrutar de maravillas que antes sólo se encontraban disponibles en recreativas. Ya no es raro contemplar arcades como «Mortal Kombat» o «Virtua Racing» en un "humilde" PC o una consola. Y sabemos, tampoco es algo que vayamos a negar, que aún queda mucho camino por recorrer. Pero, mientras tanto, compañías como Ready Soft ponen en nuestras manos programas como el que ahora nos ocupa, que nos llevan hasta la cúspide de la diversión, de un modo que hasta la fecha sólo habíamos imaginado.

El año 1983 pasará a la historia como una fecha clave. Dejando a un lado acontecimientos significativos en nuestro país, pero que ahora no vienen al caso , en aquel momento el Spectrum celebraba su primer aniversario y había logrado en poco tiempo abrir el camino para una industria, la del videojuego, que pronto despegaría con gran fuerza y sería el inicio de una nueva forma de entretenimiento.

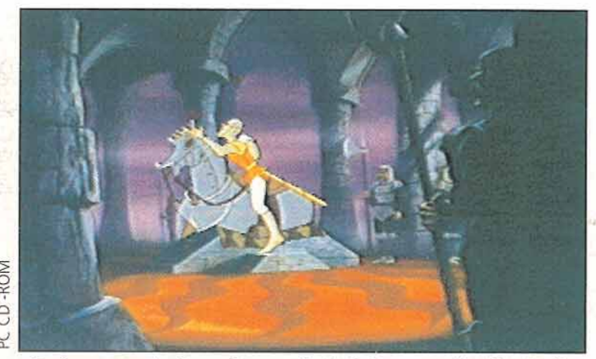
Pero en esta interesante situación, mientras el Spectrum se establecía en nuestras casas, hubo un hito que, en aquel momento, significó una verdadera revolución en asunto de juegos –que, al fin y al cabo, es lo que nos interesa– fue la aparición de una recreativa como no se había visto otra. El invento en cuestión no se basaba en un placa, como sucedía –y sucede aún– con la mayoría de máquinas, sino en algo que daba sus primeros pasos y respondía a las iniciales LD (Laser Disc). Era la primera película de animación interactiva, una verdadera joya firmada ni más ni menos que por Don Bluth, que ponía en nuestras manos, y nuestros joysticks, el destino de un caballero medieval encargado de salvar a la dama de sus amores de las garras de un pérfido dragonzuelo. El nombre del paladín enamorado era Dirk; el de su chica, Daphne –princesa, para más señas–; y el del dragón, Singe. Por supuesto, estamos hablando de «Dragon´s Lair».

LA HISTORIA SE REPITE

Pues aquí está. Recién salidito del horno, como aquel que dice, y con la misma marcha de antaño dispuesto a causarnos unos cuantos quebraderos de cabeza. Aunque, pensándolo bien, quizá a alguno de vosotros todo esto de la máquina de «Dragon´s Lair» se le escape un poco. Bien, haciendo un breve resumen, la historia que da vida al juego es la siguiente.

Dirk es un caballero –en el sentido más literal del término– que parece sacado de la misma tabla redonda del Rey Arturo. Siempre está dispuesto a "desfacer" entuertos, ayudar en las causas nobles y cascar unos cuantos seres malignos. Lo único malo de Dirk es que el chico nos ha salido un poco torpón y cuando sale de un lío, se mete en otro todavía peor. Una tarea en la que ayuda lo suyo Daphne, la chica que trae de cabeza a nuestro protagonista –el cual no puede evitar el babear y poner cara de cordero degollado cada vez que la mira–, y que posee una especial habilidad para ser raptada por dragones, brujas, trolls y seres de similar calaña. Y cada vez que esto ocurre, adivinad a quién le toca encargarse del rescate.

La última de Daphne consistió en ponerse a tontear con el dragón Singe, emperrándose en que se convirtiera en su mascota oficial para sacarlo a pasear como un perrito. Singe, que aparte de no ser tonto tiene bastante mala leche, agarró a la muchacha con sus garras y en un pispás se la llevó a su guarida, pasando la mascota a convertirse en amo, y viceversa. Y claro, ahora nosotros tenemos que echar una mano a Dirk para que



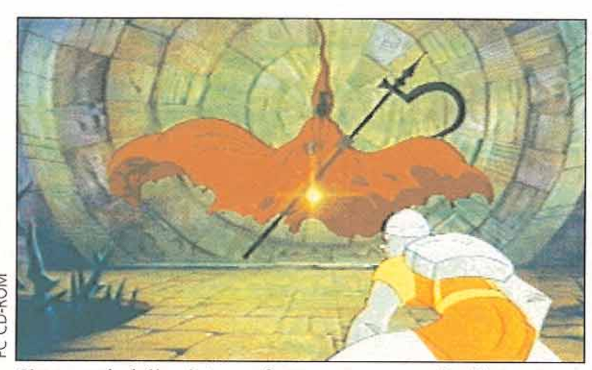
¿Qué es un caballero sin su caballo? Como un jardín sin flores. Y, aunque éste sea mecánico menos da una piedra.



Peligros y más peligros. Menos mal que siempre existe un amigo dispuesto a echar una mano... aunque sea al cuello.



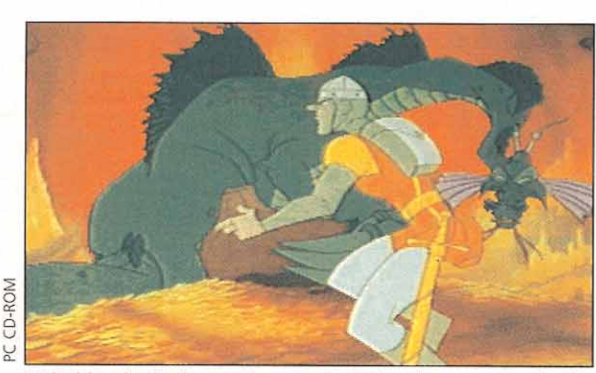
De vez en cuando conviene descansar un poco y echar un trago. Claro que hay que tener cuidado con lo que se bebe.



Si nunca habéis visto un fantasma, aprovechad la oportunidad. Quizá sea lo último que veáis manejando a Dirk...



Ahí está, ahí está, viendo pasar dragones... la bella princesa Daphne. No nos extraña que Dirk arriesgue su vida por ella.



Y, hablando de dragones, mirad por donde se asoma el pérfido Singe. Esperemos que nuestras piernas no nos fallen.

recupere a su amada princesa, sin perder el pellejo en el intento. ¡Lo que no se haga por el amor de una mujer..!

UN SALTO DIRECTO

Realmente, la tarea es difícil, sí. Pero, al menos, no resulta imposible. Lo único que «Dragon´s Lair» exige es tener buenos reflejos y bastante paciencia para llevar a cabo la misión. El juego, por su parte, nos ofrece continuaciones infinitas para que la cosa no se ponga negra del todo. Y es que superar las cerca de treinta escenas distintas que «Dragon´s Lair» posee puede resultar un trabajo titánico –a no ser, claro, que algún superdotado guarde en su memoria todos los pasos del juego original de la recreativa–. Básicamente, todo se reduce a estudiar la acción que se desarrolla en pantalla y, en el momento preciso, realizar el movimiento adecuado en la dirección correcta o usar la espada. No hay más, tan sencillo –y tan complicado– como eso. Porque ajustar a la perfección nuestras órdenes con la vertiginosa acción en pantalla puede dejar exhausto, y algo desequilibrado mentalmente, a más de uno.

Lo único que «Dragon´s Lair» exige es tener buenos reflejos y bastante paciencia para llevar a cabo la misión.

Obviando ya el tema de la dificultad, y ciñéndonos al apartado técnico, resulta gratificante decir que «Dragon´s Lair» es la misma maravilla que, en su día, lo fue en recreativa, y no por casualidad. El CD que nos llega de las aventuras de Dirk, contiene, casi íntegro, el código original de la recreativa.

¿Qué significa esto? Algo bastante sencillo. Exceptuando la adecuación de la paleta de colores a 256, lo que se puede ver en el PC es lo mismo, punto por punto, que en la máquina. ¿Cómo lo han hecho? Pues, la verdad, también nos gustaría saberlo. Gráficamente, resultaría bastante estúpido ponerle algún pero a una película real de animación; el sonido y las digitalizaciones de voz resultan excelentes; la respuesta al teclado o joystick es precisa... Algún defecto puede tener, pero no se lo encontramos. Quizá –aunque no sea un defecto– se podría argumentar en su contra que, para sacarle todo el jugo al programa, necesitemos disponer de un equipo bastante potente, recomendándose un 486DX, un lector CD de doble velocidad, una tarjeta de vídeo con bus local y ocho megas de RAM. Pero no os asustéis demasiado, ya que con un PC 386, un lector a 150 k/s y cuatro megas de memoria bastarán para disfrutar de «Dragon´s Lair». Notaréis, eso sí, algún parón en las animaciones de vez en cuando.

En definitiva, «Dragon´s Lair» es más «Dragon´s Lair» que nunca y resulta, de todas todas, recomendable al máximo. Que ustedes lo rescaten bien.

F.D.L.



90	
ORIGINALIDAD	70
GRÁFICOS	90
ADICCIÓN	94
SONIDO	90
DIFICULTAD	85
ANIMACIÓN	97



Tener el auténtico y verdadero «Dragon´s Lair» en nuestro poder ya es decir bastante. Es como tener la recreativa en casa.



Algo exigente en cuanto a prestaciones del equipo para un funcionamiento óptimo. Pero, estos requisitos de hardware merecen la pena.

Esto es una locura...

No es que queramos desvelaros todos los secretos de la guarida de Singe pero, estaréis con nosotros en que alguna que otra fase resulta harto difícil de resolver a la primera. Por eso, a continuación os vamos a contar cómo se puede resolver alguna de ellas, para que no os volváis locos intentando averiguar la dirección que ha de tomar nuestro valiente caballero para llegar hasta la guapísima –desde luego, hay que ver lo bien que dibujan algunos artistas de la animación– Daphne.



EL PUENTE LEVADIZO

No hay nada mejor que empezar con buen pie y, aunque no sean demasiados movimientos, hay que realizarlos con precisión. En cuanto se rompa el puente bajo nuestros pies, veremos cómo una estrafalaria criatura llena de tentáculos nos ataca. Con amenazarla una vez con nuestra espada ganaremos el tiempo suficiente para escapar. La secuencia de movimiento sería: espada, arriba.

Después, cuando lleguemos al final del corredor, con las tres puertas, bastará con dirigirnos a la derecha en cuanto las piedras empiecen a caer.



GIDDY GOONS

Los goons son unos simpáticos animalejos de color violáceo que manejan la espada que es un gusto. Su hobby es cascar caballeros (¡glups!) y además son un pelín traidores, ya que suelen atacar por la espalda. La escena es la siguiente: Dirk aparece por una trampilla en el momento en que, justo detrás de él, una puerta se abre en el muro y entra en escena el primer goon. Tras eliminarlo, habrá que dirigirse a la escalera, para dar cuenta de una pareja de bichos más, escapando por la parte superior. La secuencia de movimientos es: espada, derecha, arriba, espada y arriba.



LA HERRERÍA

Por si los monstruitos no fueran bastante, también los objetos se han vuelto locos y atacan al bueno de Dirk constantemente. Nada más entrar en la herrería se lanzan contra nosotros, por este orden, una espada, un mazo, un yunque y una lanza, finalizando todo con una estatua que cobra vida. Buen panorama, sí señor. Pero si seguís estos pasos, superar el nivel será coser y cantar: espada, espada, espada, derecha, espada y espada.



LA SALA DEL CABALLERO NEGRO

Una voz grita "Save me!" y el caballero negro se materializa ante nosotros dispuesto a freirnos con su espada eléctrica. Los rayos invaden el suelo de la estancia y Dirk tiene que brincar de un lado a otro como un saltamontes para evitar una descarga fatal. La secuencia de movimientos para salir indemnes sería así: derecha, izquierda, arriba, izquierda, derecha, izquierda, derecha, espada y espada. Poned mucha atención en esta fase ya que, al igual que ocurre con unas cuantas más, puede que el juego escoja un desarrollo especular de la misma. Es decir, tal y como se vería reflejada en un espejo. Por lo tanto, los movimientos de derecha e izquierda se invertirían, permaneciendo idénticos los de espada y hacia arriba.



EL CABALLERO FANTASMA

Justo cuando más tranquilo estaba Dirk, una descarga eléctrica alcanza esa parte del cuerpo donde la espalda pierde su nombre, para avisarle del ataque del Caballero Fantasma. Éste, a lomos de su caballo, carga contra nosotros con la nada loable intención de hacernos tiritas. Es una escena bastante sencilla pero que hay que ejecutar a la perfección, esquivando los movimientos del enemigo. Los nuestros deben ser: derecha, derecha, izquierda y arriba.

EL REY LAGARTO

Una olla llena de oro que flota por arte de magia nos arrebata la espada. Para más inri, un lagarto chiflado pretende que nuestra cabeza es un bombo en el que golpear su pesado cetro y no ceja en una agotadora persecución. Ésta es una de las fases en las que más reflejos hay que tener, sobre todo en su parte final. Prestad atención a la secuencia: izquierda, derecha, derecha, derecha, derecha, derecha, arriba, espada, derecha, abajo y espada.

Acid House

Regreso al futuro

Algunos consultan la bola de cristal, otros acuden a que les echen las cartas del tarot, hay gente que se deja leer la mano, los menos son capaces de llamar por teléfono al programa de Rappel... Pero de ninguna de estas maneras es posible conocer la respuesta a una de las cuestiones que todo ser humano en su sano juicio se plantea una y otra vez: ¿Qué sistema se impondrá en el futuro en el mundo de los videojuegos, en este país? Basta con echar un vistazo al panorama internacional para afirmar tajantemente que la vuelta al ZX 81 es sólo cuestión de tiempo. Veamos lo que pasa en otros lugares, apliquémonos el cuento e intentemos decidir quien lleva, sino, las de ganar. En sitios tan importantes como Inglaterra, Estados Unidos o Japón -donde se parte el bacalao- conviven, no sin cierta hostilidad, varias decenas de publicaciones que van desde las especializadas a más no poder hasta otras que intentan abarcar sistemas distribuidos, exclusivamente, en lugares como Tierra de Fuego o Anatolia Central. Algunas llenan sus páginas con miles de recreaciones artísticas de máquinas -que presentan como el estándar del futuro- fruto del comentario casual de un ingeniero en la cantina de su empresa, un día que quería impresionar a la secretaria de su jefe diciendo que había inventado algo tope guay que le iba a hacer millonario. Incluso han existido proyectos que han muerto antes de ver la luz, ya que un retraso en su lanzamiento, de un mes o dos, le han hecho perder la competición con sus rivales.

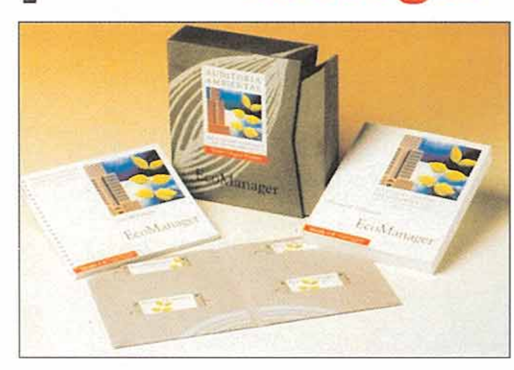
El caso es que cuando un usuario yanqui o japonés decida adquirir un equipo nuevo debe estar preparado para que, nada más salir del comercio en cuestión, mil dedos acusadores le señalen y le espeten que es un pardillo por haberse comprado una máquina superada cinco segundos antes por la megasensación del momento.

Cuando se convence a la gente de que el CD es el formato idóneo para desarrollar nuevas máquinas llegan los listos de turno y dicen que no, que hay que seguir con los cartuchos, que lo chachi son los discos flópticos o que en realidad el futuro está en los chips modulares retroalimentados y programables telepáticamente -que seguro algún otro listo inventará-.

Por ello hay que volver al único estándar realmente válido: el fantástico kbyte y la resolución con pixeles gordos como elefantes del denostado ZX 81.

¿Para qué queremos variedad en los sistemas? ¿Por qué debemos hacer caso aquí a chismes como PS-X, Jaguar, FM Towns, 3DO, CD-I, Saturn, Project Reality, Turbo Duo, Power PC, CD 32, etc.? ¿Acaso queremos pasar la vergüenza de que nos tachen de pardillos por no saber elegir adecuadamente? Quizá si la guerra comercial entre las empresas no fuera tan brutal como lo es hoy probablemente se llegaría a una coexistencia pacífica entre todos los sistemas, y cada cual se compraría lo que más le gustase. Ya se sabe, sobre gustos no hay nada escrito, pero donde esté un buen ZX 81...

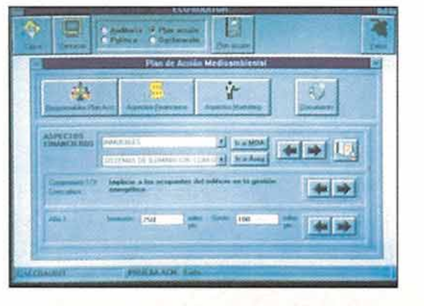
Software para la ecología



Adena/WWF y la Fundación Natwest han desarrollado el primer software de gestión medioambiental que se ofrece en nuestro país. El «EcoManager» es una herramienta diseñada para ayudar a las empresas en una autoevaluación del impacto que provocan sus actividades en el medio ambiente.

Gracias a «EcoManager» se pueden planificar y adaptar auditorías a las necesidades de cada compañía, permitiendo seleccionar funciones que la empresa en cuestión desee someter a un control. También, resulta factible definir políticas medioambientales a seguir, diseñar planes de acción y estrategias de actuación, etc.

Para el correcto funcionamiento de «EcoManager» tan sólo se requiere un PC 386 con 2 MB de RAM.



Sony clarifica el futuro del PS-X



Las previsiones para el futuro inmediato del Play Station, o PS-X, de Sony han sido desvelados en fecha reciente por la multinacional nipona. En un principio, se tiene establecido que su lanzamiento en Japón se produzca hacia mediados de Noviembre del presente año, mientras que se planea retrasar su aparición en estados Unidos y Europa para septiembre del 95 –como mínimo–. las razones que Sony –cuya inversión, según algunas fuentes, en el desarrollo del proyecto PS-X alcanza ya una cifra cercana a los quinientos millones de dólares– argumenta para tal decisión se basan en lograr la cobertura suficiente a nivel de software para no poner en peligro el futuro de la máquina. se establece así un plazo cercano al año y medio para que los desarrolladores de software (Ocean, Acclaim, Argonaut, DID, E.A., Capcom o Psygnosis, entre otros) tengan el tiempo suficiente como para finalizar sus programas. Además, la creación de Sony Computer Entertainment en Japón, una división de Sony que se dedicará al desarrollo conjunto de hard y soft para PS-X, contribuirá a un mayor apoyo de la máquina, que beneficiará al usuario. Uno de los rumores más insistentes sobre el software de PS-X apunta a que Capcom planea la edición de un CD que contenga «Street Fighter II», las versiones Champion y Turbo del juego, y el «Super S.F. II», cuyo nombre puede ser «Street Fighter Legends».

Se calcula que el PS-X tendrá un precio de salida aproximado cercano a las trescientas cincuenta libras (unas setenta y cinco mil pesetas), cuando vea la luz.

El doblaje al castellano de la versión en CD-

Giger habla en

La plena incorporación del mercado de software de entretenimiento español a la dinámica europea de distribución y comercialización de juegos ha provocado que cada vez sean más los programas que se traducen completamente al castellano en nuestro país. Aunque hay muchos usuarios que saben inglés..., lo cierto es que no hay nada como jugar en el idioma patrio, especialmente si se trata de una aventura gráfica. Dro Soft se apunta a esta buena nueva práctica, aplicándola a la versión de CD-ROM del juego de la compañía Cyberdreams, «DarkSeed».

Pero no sólo se trata de una traducción..., es todo un doblaje del juego al castellano. Todos sabemos que la conversión de un programa de floppy a CD-ROM significa mejoras en los gráficos y en los sonidos. Pero del mismo modo todos sabemos que el mercado español tiende de hacia el aumento de la cuota de mercado que ocupa el CD-ROM, y a que los usuarios no sólo vean mejoras técnicas en los mismos, sino idiomáticas también. De ahí que las casas de distribución se esfuercen enormemente en presentar lo mejor que pueden estos productos.

«Dark Seed» en su versión CD-ROM ha seguido un proceso muy similar al empleado en el doblaje de una película de cine. Nacho Hernández e Ignacio Osuna, de Dro Soft, supervisan este proceso, con la ayuda técnica de Paco Jiménez controlando la mesa de sonido. Cuando entramos a la sala del estudio de grabación DupliMatic para hacer este reportaje, es el cantante Manuel Illán –muy de moda ahora– el que está al otro lado de la pecera de cristal poniendo voz a Mike Dawson, el protagonista de la aventura de Cyberdreams. "El sistema de doblaje es, en teoría, muy 'sencillo' –nos aclara Ignacio Osuna–. Lo que está haciendo Manuel es leer una tras otra todas sus intervenciones, dejando entre medias de cada una un espacio de tres segundos". En efecto, la "teoría" de un doblaje es sencilla: primero, leer todo el guión del programa –que la casa productora ha enviado y se ha traducido al castellano–, para que quede grabado en una cinta magnética; segundo, añadir los ruidos, sonidos y músicas que van a acompañar a las voces de los personajes del juego; tercero "mezclar" todos esos sonidos en un DAT (Digital Audio Tape), es decir, una pequeña cinta magnética con calidad digital; y cuarto, digitalizar toda esa banda de sonido, en otras palabras, incorporarla informáticamente al programa. Pero la práctica es bastante distinta... "Para esta versión en CD de «DarkSeed» contamos con tres voces: dos masculinas y una femenina –afirman Ignacio Osuna y Nacho Hernández–. Manuel pone la voz al personaje principal; otra voz de hombre hará las del tendero, del policía y del narrador; y la voz de mujer dará vida a la bibliotecaria. Calculamos pasar un día en este estudio de graba-

Feria española del recreativo



El Palacio de Cristal de la Casa de Campo se convirtió durante unos días del pasado mes de Abril en el lugar de cita inevitable para todo aquel que tiene algo que decir con respecto a las máquinas recreativas. Desde las tragaperras clásicas hasta juegos tan impactantes como «Daytona», «Out Runners» o «Virtua Fighters», todas tuvieron cabida en el espectáculo. En la feria pudimos ver a la gente de Picmatic cuyo videojuego «Marbella Antivicio», protagonizado por la "telenovelera" Catherine Fulop y dirigido por Alex "Acción Mutante" de la Iglesia, despertaba auténtico furor entre los visitantes. Los directivos de esta compañía sita en el norte de nuestro país nos aseguraron que existen muchas probabilidades de que podamos disfrutar de «Marbella Antivicio» en versión CD-ROM estas próximas navidades y algo más adelante es muy probable que se convierta también en juego consolero.

Y para terminar, comentaros que existe otro tema que parece estarse poniendo muy de moda. Son los "Laserdromos", ya sabéis, esos lugares en los que se nos proporciona una pistola de luz, se nos cuelga un detector y hay que dedicarse a pelear entre si a "laserazo" limpio. Varias empresas ofrecían montar estas zonas de ocio. Esperemos que dentro de poco se conviertan en algo popular.

Más apoyos al 3DO

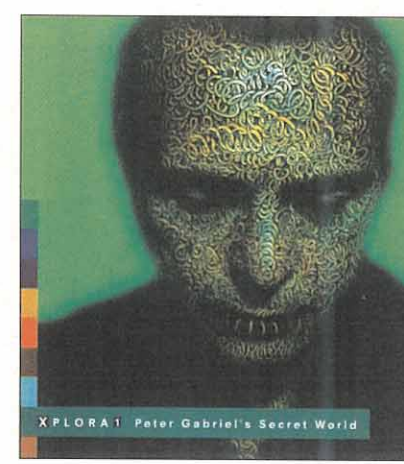
A Sanyo, AT&T y Panasonic –la única compañía con un modelo en activo de 3DO, el Real FZ–1– se unirán en breve dos nuevos licenciatarios de la tecnología 3DO, a nivel hardware. La firma de la compañía presidida por Trip Hawkins con las multinacionales coreanas Samsung y Goldstar, asegura el lanzamiento de nuevos modelos que, en principio, aparecerán en Estados Unidos y Japón. A este acuerdo se une el también alcanzado con Creative Technologies para el desarrollo conjunto de una tarjeta adaptadora que permitirá reproducir software 3DO en un PC.

Pero la información referente al 3DO no se acaba aquí, ya que el Panasonic FZ–1 acaba de aparecer en Japón, a un precio de quinientos veinte dólares –unas sesenta mil pesetas–, lo que significa una importante reducción sobre el que llevaban los primeros equipos lanzados en EE.UU. La demanda ha sido tan brutal que los rumores apuntan que a los tres días de la aparición de la máquina, se habían vendido cerca de cuarenta mil unidades (40 000), existiendo listas de espera para nuevos aparatos.

Por último, reseñar que 3DO ha creado una división, llamada Studio 3DO, dedicada a la programación y la distribución de soft de otras empresas.

Explora el mundo de Peter Gabriel

Peter Gabriel, ex-componente del grupo musical "Genesis", ha sido siempre uno de los pioneros en todo lo referente a las nuevas tecnologías. Su último proyecto, al que ha dedicado todo un año, se denomina «Xplora1» y es un CD-ROM de difícil catalogación en el que se unen vídeo y sonido para crear un increíble mundo multimedia. «Xplora1» incluye desde videojuegos hasta la banda sonora completa del último LP de Gabriel «Us». De momento, este increíble proyecto del genial e innovador músico sólo se encuentra disponible en Macintosh CD-ROM pero en breve se comercializará una versión para PC.



El nuevo desconocido

NEC ha decidido abandonar el proyecto, en el que se había embarcado hace tiempo, de desarrollo de una nueva máquina de 32 bits, ante la actual competencia que supondrían aparatos en avanzada gestación, como Saturn o PS–X.

La ya concluida investigación, que llevaba el nombre clave de Tatsujin, no supone el cerrar las puertas a una línea de producción de hardware de vanguardia, ya que se comenta que el antiguo proyecto ha sido sustituido por otro, que pretende dejar anticuados a los aparatos antes mencionados, incluso antes de que salgan a la venta.

Habrá que estar muy atentos a esta nueva máquina cuyo lanzamiento, de todos modos, se anuncia, como mínimo, para finales de 1995.

ROM de «Dark Seed»

español

ción, aunque la cosa se puede complicar...". Y es que es difícil controlar el tiempo cuando se está realizando un trabajo con tantos "elementos artísticos". "Anima un poco más esa voz Manuel –exige Ignacio Osuna– que la cosa no es tan trágica...". El doblador no tiene más remedio que repetir la última frase que ha ejecutado para que el técnico Paco Jiménez la grabe encima de la toma mala.



Un alto en el doblaje para aclarar voces e ideas nos permite hablar con Manuel Illán y hacerle una preguntas. "No soy aficionado a los videojuegos, pero me parece bien que se doblen". No es la primera vez que interviene en estos procesos, "también he puestos voces en «CyberRace» «SSN-21 SeaWolf», «Ultima VII.2», «Cuckoo Zoo» y «King Maker»". ¿Cuál ha sido tu doblaje más difícil? "Sin duda «SSN-21 SeaWolf»". ¿Y el más sencillo? "Por ahora éste..." Asegura que este tipo de trabajos también son muy artísticos, "siempre se pone algo de uno mismo, por eso acostumbro a ver la versión original y a idear qué voz le irá mejor al personaje que voy a doblar".

El equipo directivo de la firma americana **Maxis** visitó nuestra redacción

"Los seguidores de la serie «SIM» son muy fieles"

Sam Poole, Robin Harper, Douglas B. Litke y Jo Cooke, miembros todos de la compañía Maxis, creadora de los productos "Sim", nos visitaron para contarnos algo del pasado, del presente y del futuro de esta mítica empresa y de su peculiar software, creador de un género nuevo.

MICROMANÍA: ¿Cómo empezó la serie "Sim"?

SAM POOLE: *Nuestro primer producto fue «Sim City» y nació de la colaboración de Will Wright y Jeff Braun. A Will se le puede considerar como el creador del programa y a Jeff su promotor. Cuando el primero buscaba una empresa que le publicara el juego –todas le daban la espalda por no creer en que un producto tan atípico pudiera funcionar; les resultaba muy raro que alguien quisiera convertirse en el alcalde o el constructor de una ciudad...–, el segundo, al ver el programa, se dio cuenta de que ese era el software que quería comercializar. De esta manera formaron Maxis.*

ROBIN HARPER: *Una anécdota con respecto al nacimiento de «Sim City» es que Will Wright diseñó un primer juego en el que había que destruir ciudades. La idea principal del mismo era acabar con las edificaciones levantadas por nuestros enemigos. Al final le pareció mucho más educativo y "constructivo" hacer ciudades...*

S.P.: Will Wright es una persona muy inquieta y curiosa. En cierta ocasión, viendo a su hija jugar con las hormigas del jardín trasero de su casa se le ocurrió crear un programa sobre una comunidad de hormigas, y así nació «Sim Ant».

MM.: ¿Esperaban que «Sim City» alcanzara la popularidad de la que goza?

S.P.: *No, al contrario. El lanzamiento al mercado de «Sim City» supuso asumir un gran riesgo, aunque enseguida se convirtió en un éxito total. Hasta la fecha se llevan vendidas dos millones y medio de unidades del programa –después de cinco años y medio de su lanzamiento se sigue comprando–, lo cual indica claramente la excelente aceptación de la idea de Will Wright y Jeff Braun. Pero lo mismo ocurre con otros títulos de la serie... De «Sim City 2000» han sido adquiridas alrededor de trescientas cincuenta mil unidades, desde su lanzamiento, el pasado mes de noviembre.*



DOUGLAS B. LITKE: *Cuando salió «Sim City» el mercado, yo estaba trabajando para Microprose y recuerdo perfectamente el riesgo que corrían con aquel producto. Era muy difícil prever el comportamiento de los usuarios tradicionales ante el juego de Maxis. Ahora, por supuesto, las cosas han cambiado mucho, y de todos los países nos demandan nuevas entregas de la serie "Sim". Con respecto a ustedes, España será el primer país en el que saldrá traducido «Sim City 2000», antes que Italia o Alemania.*

S.P.: *En general, en Maxis nos gusta hacer un tipo de juegos muy específico, que sean sobre todo participativos, abiertos, "exploradores" y con mucha creatividad. Pero existe otro aspecto importante en nuestra política de producción, y es el sentido de propiedad que cada usuario tiene sobre aquello que está haciendo. Es decir, saber que se está construyendo "su" casa, "su" granja, "su" tierra, "su" hormiguero... Esto provoca un sentimiento de lealtad en nuestros clientes que hace que esperen con impaciencia cualquier nuevo producto de Maxis.*

MM.: ¿Produce Maxis otra línea de juegos distinta a la de "Sim"?

S.P.: *Sí, nuestra política de producción se dirige hacia tres caminos. El primero es, claramente, la serie "Sim"; el segundo, un línea dirigida a los niños; y el tercero lo llamamos "Home Creative Market". Los tres están bajo el "paraguas" de nuestra filosofía, que es la que ya hemos expuesto antes: que los usuarios creen su propio mundo en nuestros juegos.*

MM.: ¿Intervienen especialistas en la realización de sus programas de la saga "Sim"?

R. H.: *Sí, exactamente en «Sim Earth» y «Sim Life» intervinieron especialistas en la materia. Pero en todos los demás programas de la serie se ha empleado innumerable documentación, manuales y libros. Se puede decir que los juegos "Sim" cuentan con altas dosis de realismo, hasta tal punto que en distintas reuniones de alcaldes de ciudades de Estados Unidos de América, se ha recurrido a nuestro software para solucionar algunos de los problemas de estas grandes urbes.*

MM.: Algunas universidades españolas utilizan sus programas para la docencia...

S.P.: *Ya nos habían comentado algo al respecto, y nos alegra mucho esta noticia.*

MM: ¿Cuenta Maxis con libros complementarios a su software?

S.P.: *Sí, pero, como es comprensible, en los mismos no se explica cómo acabar cualquier juego de "Sim" porque nuestros programas no tienen un final único. Una editora americana se encarga de realizar estos libros y la verdad es que se venden muy bien, porque aclaran bastantes puntos esenciales a la hora de elaborar una comunidad.*

MM.: ¿Qué nuevos programas va a lanzar Maxis?

JO COOKE: *Pensamos lanzar dos en CD-ROM: el primero es «Sim Rain Forest», que encaja perfectamente dentro de la línea "Sim"; y el segundo en «Sim Town», tanto para la serie "Sim", como para la línea infantil.*

S.P.: Tenemos muchas esperanzas depositadas en los dos juegos, especialmente «Sim Town». Éste es un hito en los programas "Sim", no sólo porque los niños serán los destinatarios del mismo, sino porque se les da la oportunidad de idear y construir su propio vecindario, y de conocer e interactuar con sus vecinos, desde los de su misma calle hasta el propietario de la pizzería...

MM.: ¿Han pensado en la posibilidad de programar un juego "Sim" en el que se incorpore la tecnología de la Realidad Virtual?

S.P.: *Sí, pero dependemos de la evolución y desarrollo de esta técnica. Aún está en sus primeros pasos, pero sería muy interesante poder hacer un programa "Sim" en el que nos viéramos más "envueltos" por nuestra recién creada ciudad. El salto más importante sería poder llegar a interactuar en otras ciudades levantadas por nuestros compañeros de juego, conectados entre sí por medio de modem o algo parecido. Si mi amigo ha construido un aeropuerto en su urbe, yo viajaría hasta la misma y aterrizaría allí, al tiempo que otro compañero de juego se acercaría a nuestras edificaciones desde su ciudad... Esa sería la auténtica revolución de nuestra línea "Sim", y sobre la que estamos trabajando ahora. Por eso buscamos programadores en el Reino Unido, Japón y Estados Unidos, que plasmen estas ideas en nuestro software.*

MM.: ¿Y cómo ven el futuro de las nuevas máquinas que están saliendo al mercado?

S.P.: *No muy claro, en especial en lo que respecta a 3DO. Creemos que todavía es muy caro y que aún no ha demostrado tener un futuro muy cierto. Por ahora, no vamos a diseñar software para este nuevo formato.*

Equipo Micromanía.

Algunas veces resulta realmente complicado encontrar el espacio suficiente para dar la cobertura necesaria a todos los programas que llegan hasta nosotros. Por ello, sirvan estas breves reseñas como avance de algunos de los principales juegos que os tenemos reservados para el mes que viene. Como veréis, no están todo los que son, pero sí son todos los que están. Y recordad, esto es tan sólo un aperitivo...

AL QADIM. THE GENIUS CURSE

- SSI
- PC
- AVENTURA



PC

Se asegura que «Al Qadim» es una de las mejores aventuras jamás programadas por SSI. Una historia llena de magia y fantasía que nos traslada a Oriente para vivir emocionantes luchas y resolver complejos enigmas. Nuestro objetivo es restaurar el perdido honor de nuestra familia combatiendo a los genios que nos castigaron con su maldición. Una epopeya que parece sacada de los cuentos de "Las Mil y una Noches" en la que el amor, la brujería y nuestra propia habilidad nos ayudará a triunfar en una difícil tarea. ¿Estáis dispuestos a aceptar el reto?

STARLORD

PC

- MICROPROSE
- PC, PC-CD ROM
- ESTRATEGIA



Una de las novedades más esperadas de Microprose está a punto de saltar a la palestra. Planificar, negociar, comerciar o batallar son sólo algunas de las misiones que tendremos que llevar a cabo con la máxima eficacia para convertirnos en uno de los "Starlords", uno de los señores de la galaxia. El poder total es puesto en nuestras manos para forjar un imperio y crear una dinastía que gobierne el universo durante eones.

Una fascinante aventura de la mítica compañía Microprose nos está esperando a la vuelta de la esquina. Y, ¿quién se va a resistir a la tentación de gobernar el cosmos?

YUMENI MISTERY MANSION



MEGA CD

- SEGA
- MEGA CD
- AVENTURA

Imaginad por un momento que «The 7th Guest» se ha trasladado al Mega CD. No es exacto, pero bastará para que os hagáis una idea de lo que puede ser «Yumeni Mistery Mansion». Un programa al que Sega ha dotado de una tenebrosa atmósfera, y que nos propone recorrer un fantasmal caserón en busca de nuestra hermana desaparecida. Un rescate en el que el tiempo juega en nuestra contra y en el que veremos como nuestras dotes lógicas y deductivas son puestas a prueba con los más complicados enigmas. Si creíais que todo estaba dicho en, el género de la aventura, en el Mega CD, pronto saldréis de vuestro error.

DRAGON BALL Z

- BANDAI
- MEGA DRIVE
- ARCADE



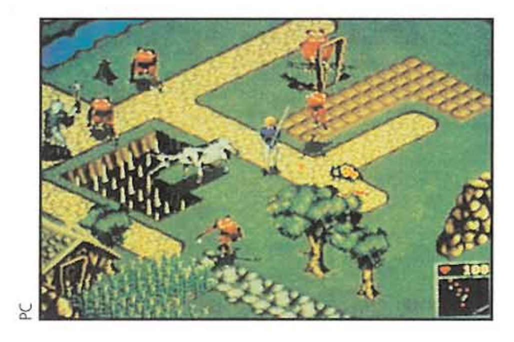
MEGADRIVE

Sí, Goku ha llegado a la Mega Drive dispuesto a lanzar su onda vital y vencer a Piccolo, a Vegeta o a quien se le ponga por delante. Pero claro, el torneo es largo y los contrincantes fuertes y poderosos. Los usuarios de Sega por fin pueden disfrutar de las aventuras del personaje más famoso de los últimos tiempos. Un juego de lucha que llega con la intención de crear escuela en el género, rompiendo todas las reglas establecidas. La técnica del "split screen" llevada a sus últimas consecuencias para un cartucho que, con toda seguridad, arrasará.

THE HORDE

- CRYSTAL DINAMICS
- PC, PC CD ROM
- ESTRATEGIA/AVENTURA

Los Páramos de Shimto, el territorio más desolador de todo el reino de Franzpowaki, tienen un nuevo jefe, tú. Convertir en próspera una tierra que se ve constantemente amenazada por los ataques de terribles hordas de monstruos no es, precisamente, una misión sencilla. Por eso, toda nuestra astucia se pondrá en juego para conseguir el triunfo. Gráficos y efectos sonoros digitalizados destacan en este programa de Crystal Dinamics, en el que tendremos que hacer frente a enemigos tan espantosos como los temibles..., recaudadores de impuestos.



PC

REUNION

- GRANDSLAM
- PC, PC CD ROM
- ESTRATEGIA







PC

Calificar a «Reunion» como un juego de estrategia tan sólo sirve a título orientativo, ya que la última producción de Grandslam introduce varios elementos de diversos géneros.

Es el año 2927 y estamos en la colonia espacial Nueva Tierra. A varios años luz, orbita en torno a una estrella amarilla el planeta de tus antecesores, la Tierra. Un viaje de regreso al mundo de tus antepasados se hace necesario ante el desolador panorama de caos y anarquía que va creciendo, día a día. En el papel de Presidente de la colonia, nuestra será la tarea de tomar las decisiones oportunas para restaurar la paz y la armonía, que dependen de la reunión que ha de celebrarse. No perdáis de vista este juego, que promete grandes cosas.

FLASH

-CH Products tiene previsto para finales de año lanzar una nueva serie de joysticks entre los que destaca el Virtual Pilot Pro, la versión mejorada del espectacular periférico, ideal para simuladores. Además, se encuentran en desarrollo otros productos como el Jetstick para Macintosh, o el Flightstick Pro para 3DO, uno de los primeros modelos confirmados para esta máquina.

-«Genghis Khan 2» y «Celtic Tales: Balor of the Evil Eye», para PC, y «Liberty or Death», «Aerobiz Supersonic» o «Nobunaga´s Ambition» para Super Nintendo y Mega Drive, son algunos de los títulos más destacados que Koei Corporation tiene en cartera para después del verano.

-E.A. Sports se ha tomado completamente en serio su vocación deportiva, llevándola hasta las últimas consecuencias al dar el salto del ordenador al mundo real, con el patrocinio del equipo de Hockey del Oxford City Stars. Es algo así como si el afamado «NHL Hockey» se hubiera vuelto real. Por cierto, ¿significará esto que dentro de poco veremos un nuevo programa de Hockey de esta compañía?

-Ted Turner, el magnate de las comunicaciones y propietario de la famosa cadena de noticias CNN, se adentra en un nuevo territorio al producir «CNN Time Capsule 1993», un CD-ROM multimedia que ofrece al usuario la oportunidad de contemplar las noticias más impactantes del pasado año, comentadas por sus propios protagonistas.

-Kender Informática anuncia la inmediata salida al mercado del nuevo volumen Kender-CD, el segundo de una serie trimestral, que recoge todos los programas de dominio público aparecidos en los últimos meses. Utiliza una formato comprimido, de modo que el espacio total de sus contenidos ocupa cerca de 1200 Megas de información y datos, extraídos de Kender-BBS, una de las mayores BBS del país.

-Broderbund está dando los últimos retoques a los nuevos programas de la serie educativa «Living Books». Los títulos de estos dos CD-ROM son «Little Monsters at School» y «Ruff´s Bone». Ambos ofrecen textos y diálogos en inglés y castellano y aparecerán para formatos PC (Windows) y Macintosh

-Ya se anuncia como segura la fecha del mes de Septiembre para el lanzamiento en españa de las diferentes versiones de «Mortal Kombat 2», la adaptación de la recreativa que está causando auténtico furor en media Europa. Este título será distribuido por Buena Vista, junto a otros como «Virtual Bart» para Super Nintendo y Mega Drive.

INFOGRAFÍA

ESTO ES HOLLYWOOD... EN SU PC



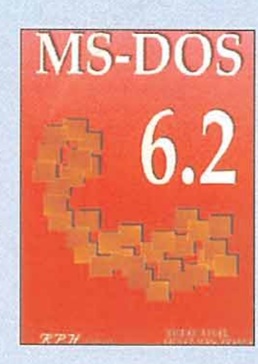
263 páginas 3.795 pts

La revolución informática actual se llama Infografía. Y esto es así porque el hombre es un animal que "consume" mucho por la vista y lo que le ofrece esta nueva ciencia es "muy bonito"... Anaya Multimedia nos hace partícipes de esta experiencia estética de finales del siglo XX. Así, «Esto es Hollywood..., en su PC» nos permitirá imaginar, diseñar y dirigir películas en 3D, y dentro de nuestro ordenador personal. Gracias a la ayuda de programas como «Polygray», «Dmorf», «SP», «DTA» y «Play» –y al texto de este libro–, los secretos de la Infografía dejarán de serlo.

David K. Mason/ A. Enzmann ****
Anaya Multimedia Nivel «I»

SISTEMAS OPERATIVOS

MS-DOS 6.2



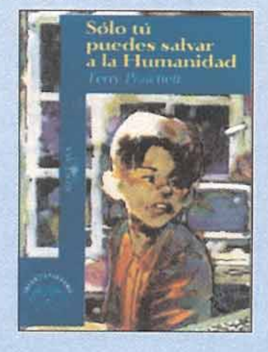
472 páginas 3.700 pts

Si existe un sistema operativo que sea popular dentro del mundo de los ordenadores personales, ese es el MS-DOS. La editorial R.P.H., Editores, se atreve a introducirse en sus complicadas tripas, lanzando al mercado su texto titulado «MS-DOS 6.2». Se trata del extenso estudio de la última versión que sobre ese sistema operativo ha salido al mercado, pero su autor también ha querido imprimir a su obra un carácter autodidacta, es decir, que el lector aprenda y aplique facilmente lo que está leyendo. Bienvenido pues este nuevo libro a vuestra biblioteca, que estará a la última con la más reciente actualización del MS-DOS.

Miguel Á. Gómez Mascaraque ****
RPH Editores Nivel «I»

OCIO

SÓLO TÚ PUEDES SALVAR A LA HUMANIDAD



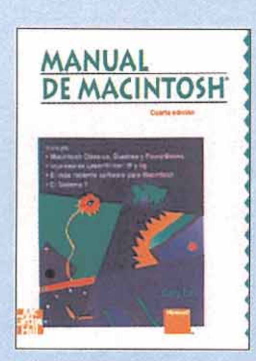
175 páginas 750 ptas

Sin lugar a dudas, las ideas más sencillas son las que dan como fruto las mejores novelas. Como ejemplo, este libro en el que el argumento gira alrededor de un hecho sorprendente: el protagonista de un juego de marcianos ruega al niño que está jugando contra él que le deje de disparar y de matar. A partir de este ilógico diálogo, se desarrolla una historia muy logica, en la que se Johnny –nombre del protagonista– se ve inmerso en una aventura espacial que comparte con tres amigos y una chica fuera de lo normal. Terry Pratchett, escritor inglés, ha querido reflejar con su libro la enorme preocupación que existe entre los mayores cuando ven a sus hijos pasar horas y horas delante de sus videoconsolas u ordenadores personales.

Terry Pratchett ****
Alfaguara Nivel «I»

MANUAL

MANUAL DE MACINTOSH



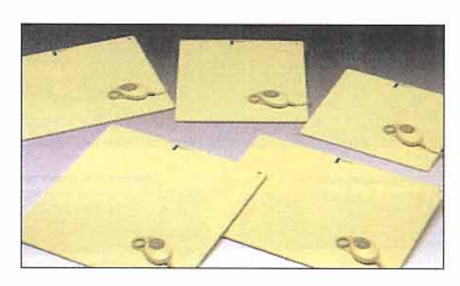
540 páginas 4.120 ptas

Está muy claro que el entorno Macintosh está pegando cada vez más fuerte en nuestro país. Cada vez son más los usuarios que se hacen con un "ordenador de manzanita" por las ventajas que este sistema informático les ofrece. Y como todo buen ordenador, los Macintosh tienen su biblia particular, en este caso el «Manual de Macintosh». La editorial Mc Graw Hill se ha lanzado a editar la cuarta edición de este libro, que muchos tendrán en la cabecera de sus camas.

Su autor, Cary Lu, se ha propuesto en el mismo resolver todas las dudas que les aparezcan a los usuarios, por muy complicadas o difíciles que estas parezcan. Empresa que ha conseguido de una manera sencilla y brillante.

Cary Lu ****
Mc Graw Hill Nivel «I»

Tabletas digitalizadoras para PC



Graphtec corporation posee cinco modelos diferentes de tabletas digitalizadoras de bajo coste para PC y compatibles que serán distribuidas en nuestro país por Cioce. Las denominaciones de estos productos son KD3220, KD3320, KD4320, KD4620 y KD3820. Se diferencian entre sí por sus diferentes tamaños, ya que las prestaciones son idénticas. El modelo más pequeño tiene un área de lectura de 297x220mm y el superior 388x388mm. Todas poseen un modo de lectura coordinada de inducción electromagnética de 3 fases y son capaces de emular ratón serie.

Para más información sobre estas tabletas, podéis llamar al teléfono (93) 419 34 37.

Nueva gama de productos Olivetti




El pasado 10 de mayo se dio a conocer a la prensa la nueva gama de productos de la multinacional italiana Olivetti. En total fueron 62 modelos entre ordenadores, impresoras y fax. El principal cambio que se ha incorporado en estas series es la utilización de la tecnología Pentium y el multimedia, entendido como CD-ROM y captura de vídeo y audio en el PC. La denominación de las nuevas líneas de PCs ha sufrido también una importante remodelación. Ésta ha pasado a ser la siguiente: ECHOS y PHILOS, para los notebook y portátiles de gama alta; MODULO M4, para los ordenadores de sobremesa; SUPREMA, para los PCs profesionales con capacidades multimedia; SNX SYSTEMA, para los servidores de red de grandes prestaciones; y DOMUSLIFE, para las máquinas destinadas al entorno familiar.



Para más información, podéis llamar a Olivetti al teléfono (91) 402 31 00.

Nuevos modelos Newton de Apple



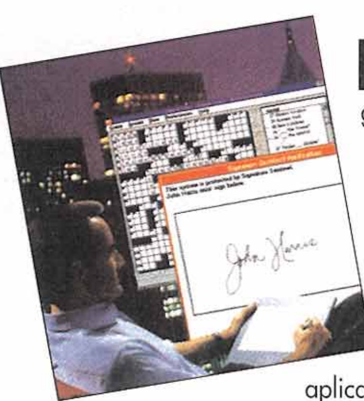
Apple Computer acaba de anunciar la pronta disponibilidad de dos nuevos modelos de su MessagePad Newton. El Newton 110 triplica la capacidad de almacenamiento de datos del modelo original y aumenta considerablemente el rendimiento de las baterías. El software ha sido mejorado de forma que se ha incorporado tecnología de reconocimiento diferido de caracteres, se trata de poder tomar notas y más tarde convertirlas en texto tratable por un procesador.

Para más información, podéis llamar a Apple al teléfono (91) 663 17 80.

Compact Disc de alta densidad

Pioneer ha desarrollado un láser azul, de 425mm de longitud de onda, capaz de leer a temperatura ambiente un disco óptico (CD) de alta densidad. Esto se ha conseguido empleando el método de generación por segundo armónico (SHK) mediante un cristal KTP (K Ti O PO4) desarrollado por DuPont de Nemours. Este nuevo sistema contribuirá a la realización de un sistema avanzado capaz de reproducir y grabar más de dos horas de audio y vídeo de calidad equivalente al LaserDisc en un simple CD.

Escribir a mano alzada en Windows



Handwriter for Windows de Communication Intelligence Corporation (CIC) es una tableta unida a un lápiz electrónico y combinada con un potente software de reconocimiento de caracteres.

Una de las características más llamativas de este producto es la posibilidad de "proteger" las diferentes aplicaciones mediante el uso de la propia firma. Imaginaos, si nadie reproduce trazo a trazo vuestra firma, nadie puede acceder a vuestros datos. Otra de las utilidades de Handwriter consiste en poder anotar sobre los programas Windows lo que desees a mano alzada. Por ejemplo, acotar sobre los resultados gráficos de la empresa o reseñar un dato importante en una hoja de cálculo.

Para más información, podéis llamar al teléfono de Estados Unidos 07 1 415 802 7888.

Impresora para vídeo



A partir de ahora, las filmaciones en vídeo pueden ser traspasadas a papel en vuestra propia casa gracias a Vídeo Impresora a color VY-170E de la multinacional japonesa Hitachi. La VY 170E es capaz de imprimir en únicamente 58 segundos cualquier imagen procedente de una fuente de vídeo. Esta máquina trabaja con resolución máxima de 576x766 pixels y permite hasta 256 gradaciones de cada uno de los tres colores básicos de la señal (RGB). Asimismo, es capaz de hacer un zoom de una determinada parte de la imagen, transformarla a negativo, invertirla en horizontal o vertical o hacer múltiples copias.

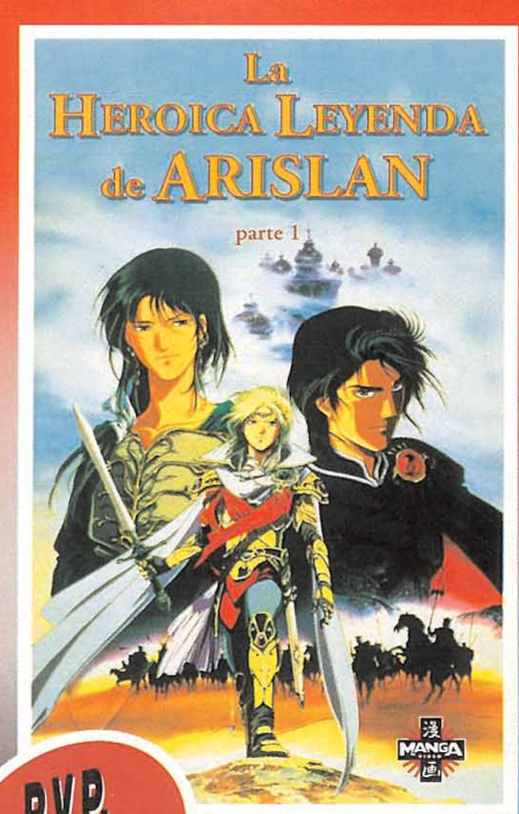
Para más información sobre la VY, podéis llamar a Hitachi al teléfono (93) 330 86 52.



Alimento para tu cerebro.



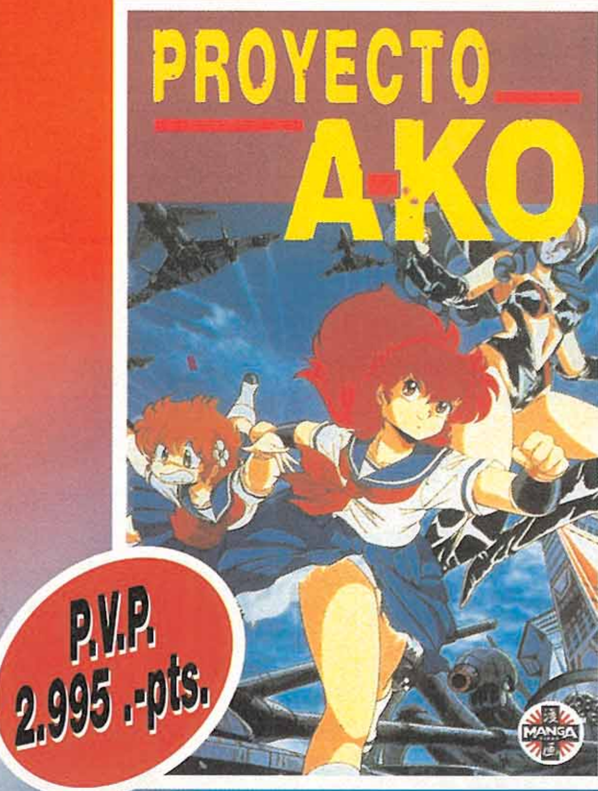
La Edad Media esconde leyendas inimaginables, descúbrelas!



P.V.P. 2.495 .-pts.

Disponible a partir del 1 de Junio

Autoparodia brillante para otakus inteligentes.



P.V.P. 2.995 .-pts.

Disponible a partir del **15 de Junio**

STRONG: La fuente energética definitiva para alcanzar la evasión total.



P.V.P. 2.995 .-pts.

Apoteosis final!!

Disponible a partir del 1 de Junio

Aterriza ahora en el siglo 21

Completa tu MANGA-COLECCIÓN:

- El Puño de la Estrella del Norte
- DominionTank Police Actos I y II
- Venus Wars
- Urotsukidoji
- 3X3 Ojos (1ª Parte)
- Doomed Megalopolis
- DominionTank Police Actos III y IV
- Urotsukidoji II
- Judge
- Ultimate Teacher
- 3X3 Ojos (2ª Parte)
- Wicked City
- Alita
- Doomed Megalopolis 2

STRONG VIDEO es una marca de MANGA FILMS S. L.



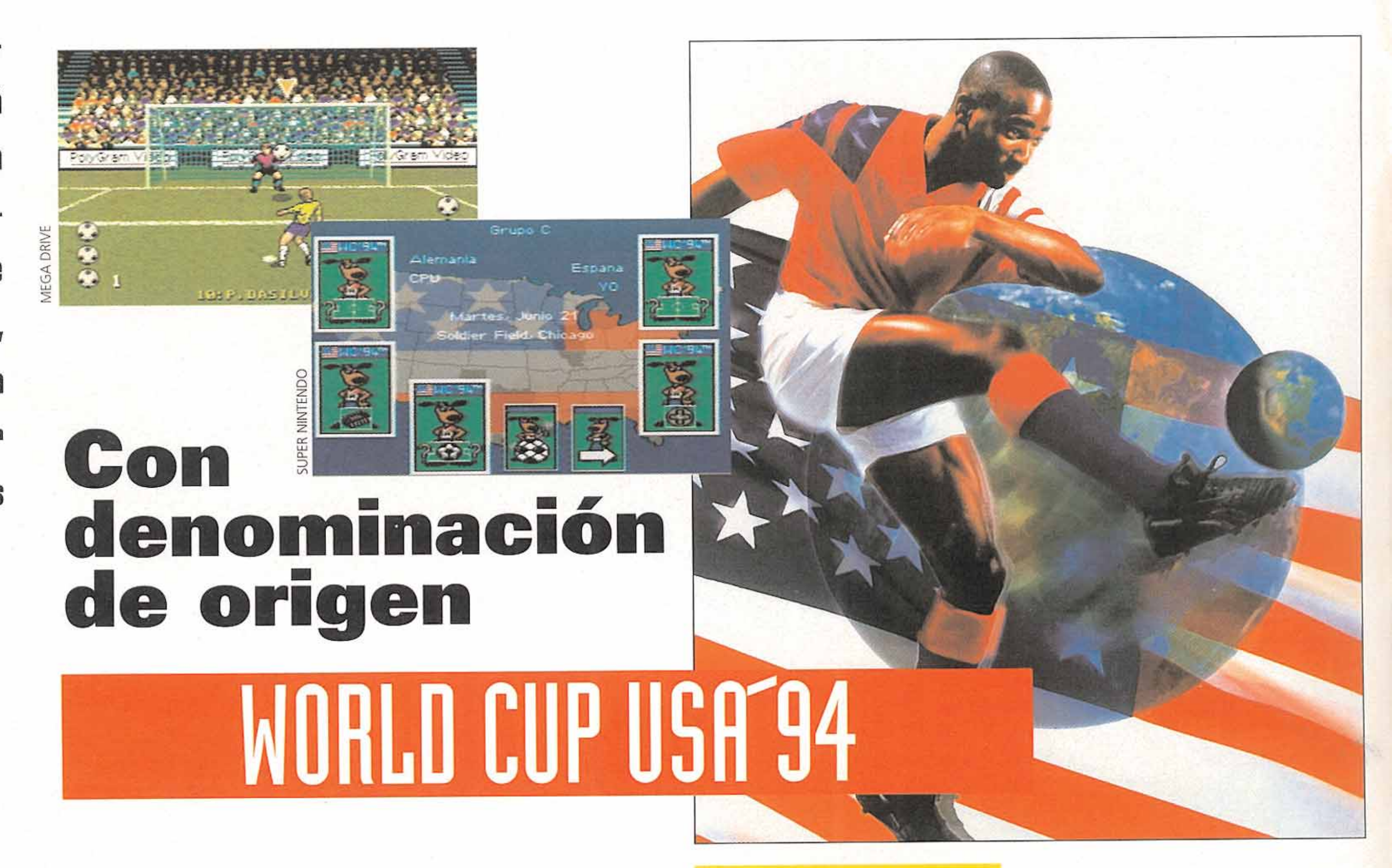
MANGA FILMS S. L. La Costa, 76, torre - 08023 Barcelona - Tel. (93) 284 22 29 - Fax (93) 219 10 17



USA '94: Comi

Junio, 1994. Los Estados Unidos acogen la fase final del mundial de fútbol en su decimo quinta edición. Veinticuatro selecciones nacionales representan a lo más selecto del deporte rey en todo el planeta:

Llegar hasta aquí ha costado innombrables esfuerzos y sacrificio. Ahora, la suerte está echada. En menos de un mes se sabrá cuál es la nación más poderosa, hablando en términos deportivos, por supuesto. Lo genial sería que de nosotros dependiera el resultado final. Pero, ¿quién dice que esto es imposible? La forma más fácil y cómoda de vivir el mundial sin salir de casa está en estas páginas. Aquí tenéis a las verdaderas estrellas de la Copa del Mundo.



MEGA DRIVE

SUPER NINTENDO

Con denominación de origen

WORLD CUP USA'94

Los juegos de fútbol merecen por méritos propios protagonizar un género que a lo largo de los años ha ido consolidándose.

Como era lógico prever cualquier usuario podrá encontrar un juego del deporte rey para su máquina.

El Mundial es sólo una "buena excusa". Durante todo el año se seguirán publicando nuevos juegos de fútbol, ya que son muchos sus incondicionales.

U.S. GOLD/TIERTEX
Disponible: PC, SNES, MEGA DRIVE, GAME GEAR, GAME BOY
V. Comentada: SUPER NINTENDO y MEGA DRIVE

Dentro de la gran cantidad de programas que aparecen en el mercado con motivo del mundial de fútbol, el que se ha hecho con la licencia oficial es uno de los más esperados. Esta edición, como ya ocurriera en la anterior, ha sido US Gold quien ha conseguido los derechos para realizar dicho programa para todos los formatos.

Gracias a «World Cup USA 94» vamos a tener la oportunidad de vivir todas las incidencias y la emoción que rodea a este gran acontecimiento deportivo. Nada más empezar, Striker –un simpático perro, mascota oficial del Mundial– nos da la bienvenida al juego. A continuación, nos sorprende que todos los menús se representan por medio de iconos en los que Striker aparece realizando diversas acciones. De este modo la elección de todas las opciones se hace de una forma completamente intuitiva.

AMISTOSOS, ENTRENAMIENTOS O EL MUNDIAL

Para jugar, disponemos de tres modos diferentes. Uno, nos permite disputar todo el mundial, dirigiendo a la escuadra que escojamos. Cada una de ellas, posee unos niveles que determinan su potencial, y que son la capacidad de disparo, de robar el balón y la velocidad de los jugadores. Una vez cumplido este trámite, pasaremos a jugar los diferentes partidos de la misma forma que se hará en el Mundial real. Primero, la liguilla contra los otros tres equipos que se encuentren encuadrados en nuestro grupo y si logramos clasificarnos disputaremos las eliminatorias que nos llevarán a la final.

De los otros dos, el modo entrenamiento nos será bastante útil al principio para familiarizarnos con el sistema de juego. Enfrente no tendremos rival alguno, con lo que podremos hacer lo que queramos, como practicar jugadas para su posterior uso. En el partido amistoso pondremos en uso nuestros conocimientos y habilidades adquiridas durante los entrenamientos, pero esta vez teniendo enfrente a un rival controlado bien por la máquina o por un amigo.

Todo esto, con una perspectiva del terreno de juego de vista superior, instaurada ya hace algunos años por la serie de «Kick Off», que "scrollea" en las ocho direcciones posibles. Con ella tenemos una visión bastante buena de lo que acontece en el terreno de juego, con lo que no hay pega alguna.

NUESTRA OPINIÓN

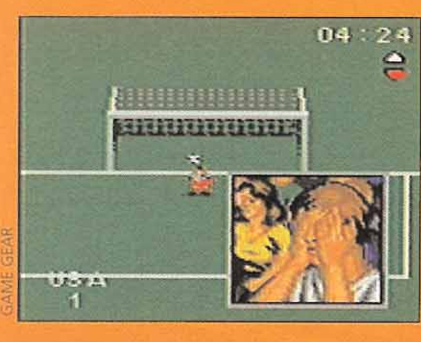
Ambas versiones de «World Cup USA 94» poseen una calidad envidiable. Cuentan con un gran número de opciones, gracias a las cuales podemos definir desde la táctica de equipo, hasta la alineación así como practicar penalties con una perspectiva frontal desde la que gozamos de una visión perfecta. En lo que se refiere al juego en sí, los gráficos de los jugadores tienen un tamaño perfecto, ni muy grandes ni

Versión PC

En lo que afecta a la versión desarrollada para PC y compatibles, poco que diferenciar con respecto a las anteriormente comentadas de las consolas de 16 bits. Al menos en lo que atañe a las opciones, que siguen siendo las mismas. En lo que se refiere al desarrollo, podemos notar sutiles diferencias. La más destacada es el scroll de pantalla, que es bastante rápido y suave en ordenadores potentes. Por otro lado el control sobre nuestros jugadores lo efectuaremos bien por medio del teclado o de un joystick, y os recomendamos encarecidamente éste último, ya que resulta ser bastante más cómodo. Y si poseéis un pad de control, mejor que mejor. Los gráficos y sonidos siguen brillando a gran altura, especialmente para los afortunados poseedores de una tarjeta de sonido Sound Blaster o compatible.

enza el espectáculo

El Mundial también en portátil



GAME GEAR


GAME BOY

Como era lógico pensar, las portátiles tanto de Sega como de Nintendo no se podían quedar fuera de juego ante un acontecimiento tan importante. Ambas versiones de «World Cup Soccer 94» mantienen un alto nivel de calidad, si bien la versión de Game Gear nos parezca ligeramente superior en cuanto a jugabilidad. Nos explicamos. Los gráficos de la Game Boy son pequeños y poco detallados y, como consecuencia, hay momentos en los que el balón aparece oculto a nuestros ojos, tapado por el futbolista que tenga el esférico. Ambas mantienen buena parte de las opciones (aunque no todas, pues su capacidad es bastante más reducida), incluyendo la de disputar un campeonato mundial y la de entrenar para hacernos con los controles. Sin embargo, y por la razón antes explicada, creemos que el cartucho desarrollado para Game Gear es algo mejor.

muy pequeños. Algo que resulta esencial para que la simulación sea lo más real posible. Lo que echamos en falta es la aparición de un pequeño campo a escala sobre la pantalla en la versión de Super Nintendo, no así en la de Mega Drive, en el que se nos indicara la posición del resto de jugadores, ya que en ocasiones no sabemos a ciencia cierta la localización exacta de nuestros futbolistas, con lo que los pases a veces los realizaremos a ciegas.

En cuanto al sonido, tan sólo encontraremos los típicos efectos de fondo del público que grita cuando se marca un gol, el del balón cuando golpea los postes o sale disparado de la bota de algún jugador, o del pito del árbitro cuando señala alguna infracción. De música nada, excepto la melodía que escuchamos mientras navegamos a través de los menús. Y en el apartado de la animación de los deportistas, esta es buena, ya que poseen bastantes tipos de movimientos (correr, saltar, el portero se lanza hacia los lados, los jugadores se tiran a los pies del contrario para arrebatarle el esférico...), y en todos los casos son muy cercanos a los reales. Con todo este compendio de maravillas, no resulta difícil adivinar que «World Cup USA 94» es una joya de las que suelen aparecen muy de cuando en cuando (cada cuatro años si somos más precisos). La lástima es que tengamos que esperar tanto tiempo si los aficionados al balompié queremos disfrutar con un buen programa.

O.S.G.



90

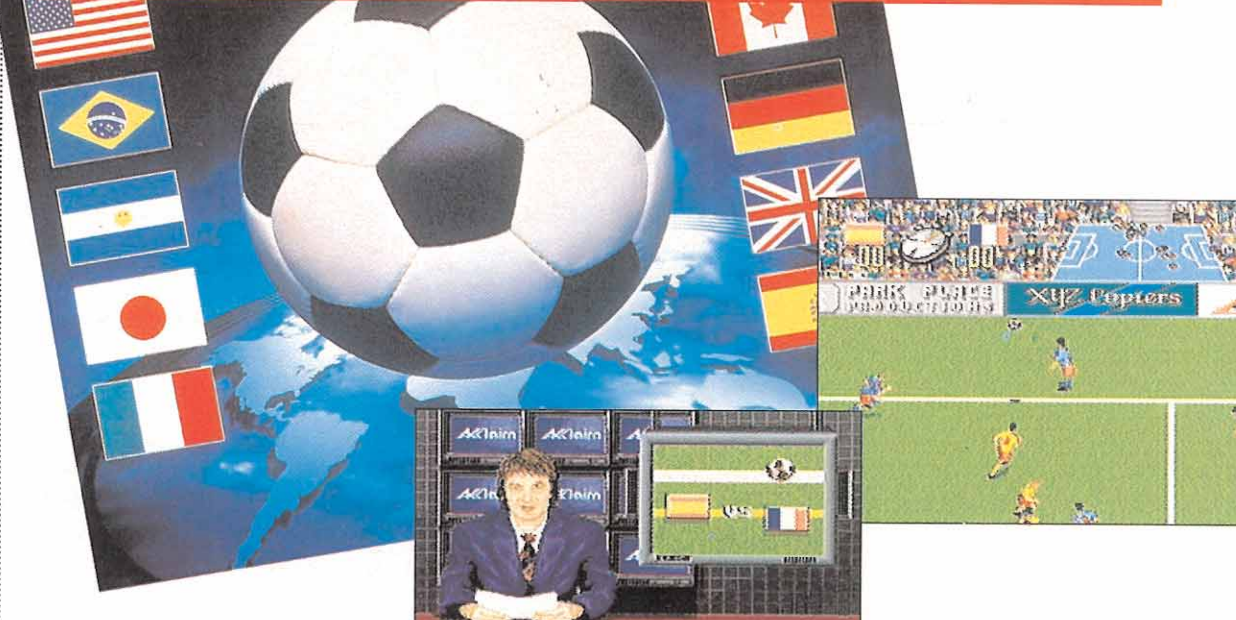
ORIGINALIDAD	51
GRÁFICOS	89
ADICCIÓN	92
SONIDO	82
DIFICULTAD	84
ANIMACIÓN	91



Uno de los puntos más interesantes de ambas versiones es la posibilidad de disfrutar el Mundial en nuestra casa con nuestra selección favorita.



El único punto negativo del juego, llevando las cosas al límite, es que no se nos permita jugar otra competición, además de la Copa del Mundo.



- ACCLAIM/PARK PLACE PROD.
- Disponible: SUPER NINTENDO, MEGA DRIVE
- V. Comentada: SNES

El Mundial de principio a fin

Nadie quiere quedarse sin participar en la Copa del Mundo. «Champions World Class Soccer» es la baza que juega Acclaim, con versiones para Super Nintendo y Mega Drive. El pitido inicial acaba de sonar para uno de los programas más completos de la actualidad.

De la unión entre Acclaim y Park Place nace «Champions World Class Soccer», cuya intención es la de erigirse como uno de los programas más realistas dedicados a la fase final del mundial de 1994. Estructurado en base a un sistema de competición por liguillas preliminares, y eliminatorias a cara o cruz en una segunda fase, revive a la perfección el torneo más importante del planeta, pese a no contar con ningún tipo de licencia oficial, ni nada parecido.

"SIMPLEMENTE" COMPETIR

«Champions World Class Soccer» se presenta, a priori, como un título que viene a cubrir el hueco de la competición pura, sin especiales concesiones a opciones como entrenamientos, simulación de penalties ni nada por el estilo. Desde el primer momento, nos introduce en el torneo, ofreciendo las opciones justas como la elección de selección nacional, el tiempo de juego y el método de control del portero –manual, automático o semiautomático–. El resto se deja a nuestra habilidad con el balón –y con el pad–.

COMPLETO Y DIFÍCIL

La perspectiva del juego se aleja de la, cada vez más, típica vista de pájaro para ofrecer una visión lateral bastante amplia del terreno. Gráficamente resulta notable en su conjunto aunque los sprites quedan algo deslucidos, con una definición que tan sólo cumple. La faceta del sonido está bastante trabajada y conseguida, pero es en el tema del control donde llega la polémica. Al pretender dar el aspecto más realista posible al programa, con factores que determinen las animaciones como la inercia, los pases, etc. Manejar a los jugadores a la perfección se vuelve algo complicado. A cambio, podemos encontrarnos con detalles de calidad como la inclusión de comentarios –en español– en los descansos de los partidos, posibilidad de contemplar repeticiones de todas las jugadas, etc.

En definitiva, «Champions World Class Soccer» se presenta como un juego entretenido, visto de un modo global, que combina detalles que se podían haber depurado, con otros que dan sobrada prueba de su calidad.

F.D.L.

82

ORIGINALIDAD	65
GRÁFICOS	82
ADICCIÓN	88
SONIDO	85
DIFICULTAD	75
ANIMACIÓN	84



Opciones como las repeticiones de las jugadas y la traducción de los textos a nuestro idoma.



A veces resulta demasiado complicado controlar con soltura todos los movimientos de los jugadores.

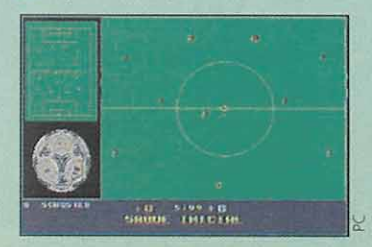
y además...

A la lista de títulos que aparecen en estos meses con motivo de la celebración del Mundial USA'94, hay que unir aquellos que nos acompañan desde hace tiempo pero que, en muchos casos, aún no se han visto superados. Estos son, desde nuestro punto de vista, los que más satisfacciones han dado y darán, esperemos que durante mucho, mucho más.

SENSIBLE SOCCER

El rey de la adicción

■SENSIBLE SOFTWARE/RENEGADE
■Disponible: AMIGA, PC, SUPER NINTENDO, MEGA DRIVE


PC

Apareció sin hacer ruido, casi de puntillas, y se convirtió por derecho propio en el rey de los juegos de fútbol. La velocidad y calidad de las animaciones; la enorme variedad de pases, disparos y remates; la exagerada adicción... son tan sólo algunas de sus cualidades más destacables.

A la versión Amiga, la original y –pese a quien pese– la mejor, siguieron las diferentes e inevitables adaptaciones, tanto para otros ordenadores como para consolas. Si bien la mayoría de estas conversiones resultaron altamente satisfactorias, nos seguiremos quedando con la del ordenador de Commodore por los siglos de los siglos.

GOAL!

Cuando la simulación se torna en arte

■VIRGIN GAMES/DINI & DINI PRODUCTIONS
■Disponible: PC, AMIGA

PC

La versión ilegítima del último producto de la factoría Dini & Dini. Y lo de ilegítima viene por el nombre con el que apareció en el mercado. El –pensábamos– definitivo título de «Kick Off 3» tuvo que guardarse en el baúl de los recuerdos, por diversos problemas de derechos de marca. Sea como fuere.

«Goal!» está ahí para fortuna de la legión de aficionados al deporte rey en su faceta de simulación.

La posibilidad de adaptar prácticamente todo a nuestro gusto, equipos, terreno de juego, etc.; la renovada visión del terreno de juego; los zooms o una elevada jugabilidad, entre otras características, contribuyen a hacer de «Goal!» uno de los mejores programas de fútbol que hoy se pueden encontrar.

EUROPEAN CHAMPIONS

A la sombra del mundial

■OCEAN
■Disponible: PC


PC

Efectivamente, «European Champions» es un juego que no hace referencia al mundial de fútbol, pero su reciente lanzamiento nos ha incitado a incluirlo en este breve resumen de los programas que se encuentran disponibles en la actualidad.

Del último producto deportivo de Ocean resulta reseñable la increíble cantidad de opciones que ofrece al usuario. Por modificar, se puede modificar hasta el talante del árbitro –más o menos riguroso–, y el número de tácticas, editores de todo tipo, torneos, etc., que posee llega a abrumar al que lo ve. El fallo es que, a nivel de jugabilidad, resulta ligeramente mediocre, pese a la velocidad de la acción. Las animaciones se debían haber cuidado algo más, pese a resultar, en conjunto bastante entretenido. Una de cal y otra de arena para «European Champions», que con todo se la perfila como una de las atracciones del Mundial.

EMPIRE SOCCER ´94


PC

PC

■EMPIRE
■Disponible: PC
■T.Gráfica: VGA

El futbol más divertido

Empire, especialista desde hace años en programas de simulación y de estrategia, ha realizado un programa que parece muy divertido.

Con «Empire Soccer 94» se abre un nuevo estilo de juego, en el que el factor diversión está por encima de cualquier otro aspecto. Algo que agradecemos muy especialmente desde aquí, ya que a los usuarios lo que más nos gusta es divertirnos y pasar un rato entretenido frente a la pantalla de nuestro ordenador. La aparición en recuadros de los jugadores, el entrenador, el masajista e incluso el árbitro enseñando las tarjetas mientras jugamos, hace que jugar con «Empire Soccer 94» sea más entretenido, ya que dichos gráficos han sido dibujados con gracia, en el más puro estilo de los cómics.

JUEGA TU PROPIO MUNDIAL

El programa cuenta con 32 equipos pertenecientes a todos los rincones del mundo, de los que podremos disponer a nuestra voluntad para disputar los encuentros. Para ello, el juego nos ofrece tres modalidades. Una denominada Copa del Mundo, en la que el ordenador elige a 24 selecciones, las encuadra en seis grupos y se sigue el sistema que se utilizará en el próximo Mundial. Si lo deseamos, también podemos hacer la elección nosotros mismos. Otra es la llamada Entrenamiento, muy útil al principio para controlar el estilo de juego, y en la que podemos determinar el nivel de habilidad de cada conjunto. Por último, se encuentra la Exhibición, parecida a la anterior, sólo que en esta ocasión jugaremos con selecciones auténticas, y en la que el empate no tiene cabida pues, en caso de que ocurriera, habría una prórroga y los penalties.


PC

NUESTRA OPINIÓN

Y esto en lo que respecta únicamente a modos de juego, pues opciones existen un montón: tomad nota de las más llamativas, no vaya a ser que se os olviden: seis tipos de jugadas especiales, cabezazos, tijeretas, repeticiones de las jugadas, estadísticas completas de los encuentros, "friquis", diferentes formaciones, lesiones y sustituciones. A esto hay que añadir unos gráficos de los jugadores más grandes de lo que suele ser habitual, sin que por ello se pierda fluidez en la animación. Reseñar igualmente el uso de una perspectiva aérea a la hora de jugar, a la que lo único que le falta es un pequeño campo que nos indique la posición de cada jugador. Y volver a repetir lo dicho al principio de los recuadros en los que aparecen diferentes personajes a raíz de las distintas incidencias que ocurran en el transcurso de la competición, pues es el toque humorístico que caracteriza al programa.

En cuanto al sonido, se ha quedado un tanto corto. Tan sólo los rugidos del público, las patadas al balón y los pitidos del árbitro se encargan de ambientar perfectamente el juego. Las animaciones son, como hemos dicho antes, fluidas, y el scroll de pantalla es suave, en contra de lo que suele ocurrir en el PC. Para finalizar, la dificultad está controlada por el nivel de cada equipo, con lo que podemos ajustarla sin problemas a nuestros conocimientos y habilidades. Todo esto se convierte en un programa muy interesante y entretenido, cuya adicción resulta ser bastante alta.

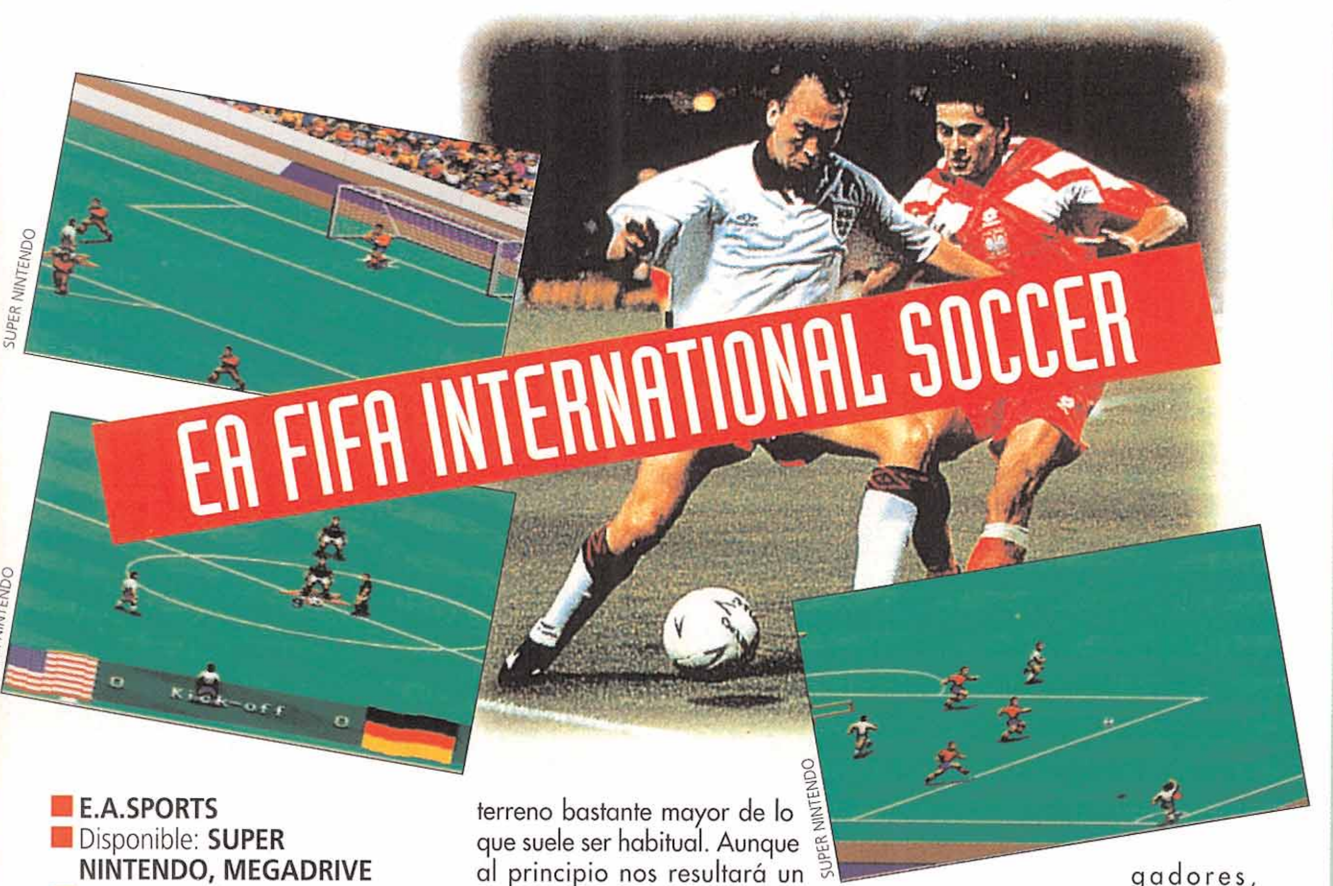
O.S.G.

89

ORIGINALIDAD	57
GRÁFICOS	86
ADICCIÓN	89
SONIDO	81
DIFICULTAD	84
ANIMACIÓN	87


El entretenimiento está asegurado debido en un alto porcentaje a lo divertido de algunas escenas que componen los partidos.


Se echa en bastante falta más variedad de terrenos de juego en los que desarrollar nuestras habilidades futbolísticas plenamente...



■ E.A.SPORTS
■ Disponible: **SUPER NINTENDO, MEGADRIVE**
■ V. Comentada: **SNES**

Viva el futbol espectáculo

Durante estos meses aparecerán muchos juegos de fútbol; algunos pasarán sin pena ni gloria, otros destacarán por algún aspecto en especial, pero pocos tendrán la gran calidad general que este «EA FIFA International Soccer» posee, sin duda será la revelación de la temporada.

UNA PERSPECTIVA NUEVA

Una de las grandes novedades que este simulador deportivo presenta con respecto a los demás, es su perspectiva, totalmente tridimensional y desde un punto de vista isométrico. Esta perspectiva es perfecta, ya que nos permite tener en pantalla, una porción de terreno bastante mayor de lo que suele ser habitual. Aunque al principio nos resultará un tanto extraña, y en los primeros partidos manejaremos a nuestros jugadores de una manera algo torpe, en poco tiempo nos habituaremos a ella y terminará por gustarnos.

«EA FIFA International Soccer» se acerca más a un simulador de fútbol, que a un arcade: golazos de bandera, "friquis", pases, chilenas y demás, nos costará algo de práctica y alguna que otra humillante derrota.

UN ESTRICTO REGLAMENTO

El reglamento está muy bien reproducido en «EA FIFA International Soccer», no faltarán los penaltis, faltas con y sin barrera, corners, saques de banda, tarjetas, lesiones expulsiones, cambios y demás incidentes reglamentarios.

Decíamos antes que este juego se acerca más a un simulador que a un arcade; como muestra de ello además de su meticuloso manejo, está la posibilidad de ejercer como un auténtico entrenador. Tampoco están exentos los tipos de terreno de juego, es decir, embarrados, mojados, secos, césped artificial, que dan al juego un toque más de realismo y dificultad.

NUESTRA OPINIÓN

Aparte de la excepcional belleza gráfica que tiene «EA FIFA International Soccer», con la magnífica realización de los distintos terrenos de juego, los jugadores, las gradas, los menús y demás ingredientes, lo que resalta de sobremanera a lo largo de todo el juego es su movimiento y ambientación. Os diremos que más de 2000 frames en total posee este juego, los cuales están encargados de dar a los jugadores una animación y una viveza casi real. Pero no toda la emoción está en el terreno de juego, el público también está presente en los desarrollos de los partidos. Si tenéis tiempo de echar una mirada a las gradas veréis como se levantan, se mueven, saludan, y si no podéis mirar escucharlos. El ambiente durante todos los encuentros será frenético.

Electronic Arts ha realizado un juego de auténtico mundial, un cartucho de bandera.

E.R.F.

El primer estreno

Aunque la versión de «EA FIFA International Soccer» para Super Nintendo se acaba de estrenar, los usuarios de Mega Drive ya llevan un tiempo disfrutando de este fenomenal juego futbolístico. En las dos versiones el cartucho mantiene unos niveles de adicción y jugabilidad tremendos, aunque en la cuestión técnica difieren algo el uno del otro. En cuanto a gráficos, el de Sega tiene una mejor definición y realización, mientras que en sonido el de Super se lleva la palma. De cualquier manera los dos son igual de divertidos y recomendables.



ORIGINALIDAD	80
GRÁFICOS	89
ADICCIÓN	92
SONIDO	88
DIFICULTAD	85
ANIMACIÓN	90



Sin duda, lo mejor de este programa es la tremenda animación con que se ha dotado tanto a jugadores como ha público.



Nada, no encontramos nada malo..., bueno si..., sólo una cosa. Que fallemos un decisivo penalty en el último minuto del partido...

y en preparación...

KICK OFF 3

Fútbol total

■ IMAGINEER/ANCO
■ En preparación: **SUPER NINTENDO, MEGA DRIVE, PC**



Muy atentos a un juego que llega dispuesto a provocar una revolución.

Imaginad un programa que nos permita controlar a las selecciones más importantes del mundo, con alineaciones reales; que se permita detalles de tanta calidad como el presenciar a los jugadores calentando y entrenando –ellos solitos– los minutos anteriores a la disputa de un encuentro; que contemple diferentes tipos de faltas; que... todo esto y mucho más es lo que llevará «Kick Off 3» en su interior.

Las diferentes versiones que se están preparando (Mega Drive, Super Nintendo y PC) apenas diferirán en sus contenidos o, al menos, eso se asegura.

Por lo que se ha podido ver del juego, aún no terminado, no nos extrañaría nada que los resultados fueran excepcionales en cualquier formato. Es más, estaríamos por asegurarlos. Pero demos tiempo al tiempo, que todo se andará.

EMPIRE SOCCER '94

Diversión a toda velocidad

■ EMPIRE
■ En preparación: **S.NINTENDO**



Y aquí llega la gran duda. ¿Qué tendrá de diferente la versión Super Nintendo de «Empire Soccer» con la que ya hemos contemplado de PC? Sería bastante fácil decir que nada pero sospechamos que no será así. Empecemos diciendo que un pajarito nos ha contado al oído que la velocidad de juego será casi vertiginosa, que podremos variar el nivel de calidad de nuestros jugadores para hacer mucho más sencillo el control y que los efectos sonoros serán de lo mejorcito. Eso sólo para empezar.

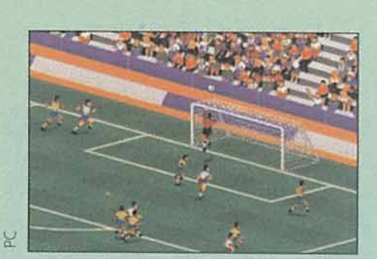
Teniendo también claro que «Empire Soccer» se presenta como abanderado en el tema diversión, se podrá pensar que detalles técnicos como el "after touch" o los diferentes tipos de remate brillarán por su ausencia. Pues de eso nada.

Aunque el programa tampoco se esté diseñando como el simulador definitivo, si que existirán aspectos más propios de uno de ellos que de un arcade.

FIFA INT. SOCCER

El heredero al trono

■ E.A. SPORTS
■ En preparación: **PC**



La noticia del desarrollo de la versión PC de este grandísimo juego nos llega a última hora. Pero no por eso resulta menos importante. Y es que los responsables directos de su programación nos han contado cosas tales como que están dispuestos a desbancar a los mejores juegos de fútbol para PC que, según afirman son: «Sensible Soccer», «Goal!» y «Kick Off». ¿Lo conseguirán? Bueno, todas las opciones que ya conocemos del formato consola estarán presentas, más alguna nueva de propina. Pero, sobre todo, la rotunda aseveración de E.A. responde al concepto técnico. Aseguran que el scroll será algo nunca visto, así como las animaciones de los jugadores y la sencillez en el control de los mismos.

Por otro lado, no se olvidan de una opción de dos jugadores, que poseerá -casi con total seguridad- esta versión de «FIFA Soccer», en la que se soportarán los cada vez más famosos pads de juego (Gravis, etc.). ¡Ah!, y también se están preparando -con el equipo de desarrollo que E.A. tiene en Escocia- las versiones Amiga 1200 y CD 32.

PREVIEW

UFO

ENEMY UNKNOWN

La estrategia no ha sido un género excesivamente cultivado por Microprose, pese a contar entre sus filas con títulos como «Railroad Tycoon», «Civilization» o «Fields of Glory». Sin embargo, cuando se ha decidido a abordar el tema –como en los casos mencionados– los resultados no han podido ser más satisfactorios.

- MICROPROSE
- EN PREPARACIÓN: PC, PC CD-ROM
- ESTRATEGIA

Ahora, la veterana compañía decide volver al ataque con un programa que promete mucho, y muy bueno, a los aficionados a este tipo de programas. «UFO: Enemy Unknown» se perfila como un producto dispuesto a romper moldes.

La historia en la que se basará la acción en «UFO» no es, precisamente, un derroche de alegría y optimismo. Todo parte de una invasión alienígena a escala planetaria, situada en el tiempo en un año peligrosamente cercano, 1999. En la citada fecha, la aparición por todo el orbe de naves extraterrestres (¡los marcianos existen!), desemboca en una serie de atroces actos en los que la humanidad se convierte en objeto de experimento de una raza desconocida, no perteneciente a nuestro mundo.

La gravedad de estos hechos lleva a la creación de un organismo, en el que la mayor parte de los países desarrollados unen su potencial militar y estratégico, para acabar con la terrible amenaza. El nombre de esta organización, Xcom, responde a las iniciales de Extraterrestrial Combat Unit (Unidad de Combate Extraterrestre). La suerte está echada.

Y así, da comienzo la aventura. Una aventura un tanto atípica para la tradicional línea de Microprose, como ya hemos comentado. Sin embargo, es innegable que, desde el primer momento, «UFO» presentará un aspecto sumamente atractivo. ¿Cómo es posible?, os estaréis preguntando –y no sin razón–, al contemplar imágenes como las que aquí veis, en las que casi todo se basará en pasar de un menú repleto de texto, a otro de aspecto idéntico. Bien, tal punto quedará claro por dos razones: primero, estamos hablando –no lo olvidéis– de estrategia, lo que, inevitablemente, nos conducirá a controlar multitud de parámetros; segundo, los aficionados saben que, llegado el momento oportuno, la acción que se desarrolla en pantalla da un giro radical –en muchas ocasiones– conduciéndonos hacia escenas cuya visión resulta bastante más atractiva que la de unos simples menús. Así ocurrirá también en «UFO». Cuando a nuestros soldados les llegue el momento de actuar, dejaremos atrás el componente estratégico para sumergirnos en un apartado mucho más dinámico, aunque también se nos plantee la necesidad de actuar según un plan establecido, que deberemos calcular cuidadosamente.

En cuanto a características como calidad gráfica, sonora, o jugabilidad, lo que «UFO» nos ha permitido ver, por el momento, presenta un excelente aspecto.

Se puede entrever un combinado de sencillez, formalidad y un exquisito cuidado en los detalles, que pueden otorgar al juego un acabado típico de Microprose, es decir, rozando la perfección en muchos momentos. ¿Será así la versión definitiva que se publique en nuestro país? Confiemos en ello.

F.D.L.

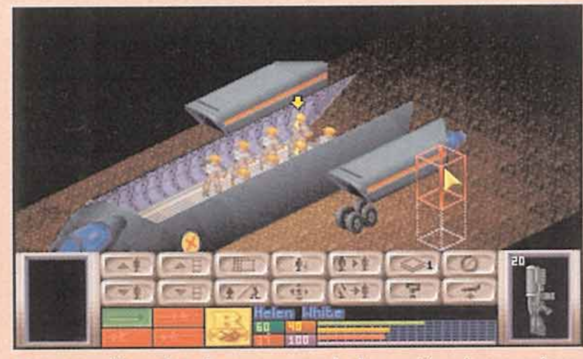
Las bases no son algo que se monte en un día. Será imprescindible calcular con precisión nuestras necesidades.



¿Era un pájaro o un avión? ¿Era Superman? ¡No, era un ovni! Uno de los muchos que tendremos que interceptar.



La instalación de los equipos de las bases deberá ajustarse a lo estrictamente necesario en los primeros momentos.



Una vez llegado el momento de la acción, los marines tendrán que planear una estrategia para vencer al invasor.

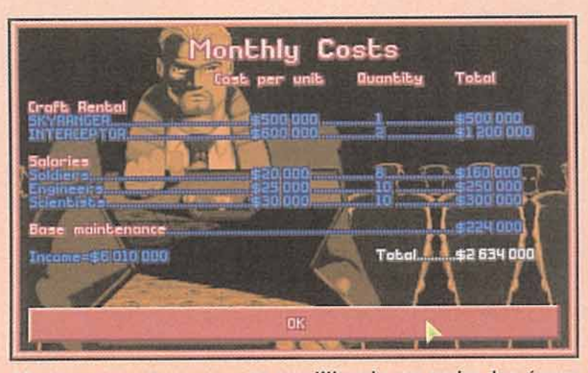
Lo que se espera de UFO

Un giro radical de Microprose, alejándose –aunque sea temporalmente– de su habitual línea de productos relacionados con la simulación.

Un juego que combina estrategia, aventura e incluso partes arcade, y que acabará convirtiéndose en uno de los programas más completos del género.

Un alto grado de jugabilidad, que vendrá dado por un interface intuitivo y la inclusión de modo de juego tutorial, para los usuarios poco habituados a la estrategia.

Un alto grado de realismo, basado en decisiones lógicas del jugador, pese a no tratarse de un producto relacionado con un tema "real".



Mantener un presupuesto equilibrado en todas las áreas será una tarea complicada, pero muy necesaria.

Todo parte de una invasión alienígena a escala planetaria, situada en el tiempo en un año peligrosamente cercano, 1999.

La sencillez por bandera

En principio «UFO» puede aparentar ser un juego bastante complicado. Sin embargo, resultará bastante fácil hacerse con él, gracias, sobre todo, al inmediato acceso que el programa ofrecerá a las distintas opciones, abordables desde una pantalla principal de juego, que podéis ver en la imagen adjunta. Pese a que Microprose nunca se ha distinguido por incluir manuales precisamente breves, notaréis que no será necesario efectuar constantes consultas a los mismos, aunque resulte inevitable estudiarlos para controlar muchas opciones. En definitiva, lo más destacable que, a priori, presenta «UFO» es un manejo –relativamente– sencillo, pese a resultar un producto muy completo.



HEIMDALL 2

PREVIEW

En el mundo de la programación, dos años pueden resultar el equivalente a una década en la vida de una persona normal. Sin embargo, el efecto que el tiempo ejerce sobre determinados juegos a veces elude sus consecuencias negativas para elevarlos a la categoría de clásicos, haciéndolos entrar en un reducido club al que sólo llegan unos pocos elegidos. Pero, a pesar de todo, hay que vivir en el presente. Por eso, combinando una buena idea del pasado con la técnica actual, Core Design trabaja a fondo preparando uno de los –seguros– bombazos de la temporada. Unos leves retoques y «Heimdall 2» estará servido.

EL RETORNO DE LOS DIOSES

- CORE DESIGN
- EN PREPARACIÓN: PC, PC CD-ROM, AMIGA CD 32 (importación)
- AVENTURA

Seguimos en la Era de Ragnarok. Ya han pasado dos centurias desde que Heimdall renunciara temporalmente a su condición divina para visitar la Tierra, en su lucha contra Loki. El éxito de la misión hizo suponer a los inmortales de Asgard que el dios del mal sucumbió en la batalla. Sin embargo, ha vuelto, más poderoso y temible que antaño, con una única idea en la mente: la venganza.

Para llevar a cabo sus planes, Loki pretende adueñarse de las piezas en que fue dividido el talismán que controla las entradas del Vestíbulo del Mundo, un portal interdimensional que conduce a distintos puntos de las tierras que componen el universo conocido: Midgard, Utgard y Niflheim. Si Loki llegara a controlar estas puertas, asolaría el mundo.

Heimdall, ante semejante perspectiva, no podía permanecer impasible, por lo que aceptó regresar al reino de los mortales con la misión de recuperar el talismán. Aunque en esta ocasión, no vendrá solo... Este es el punto del que parte «Heimdall 2». La aventura y la mitología se volverán a encontrar en un juego que promete superar, con creces, a su predecesor.

Core ha retomado, con ciertas modificaciones, el estupendo guión con el que dieron forma a «Heimdall» para crear una secuela en la que, a nivel de juego, se están efectuando importantes mejoras en diversos aspectos, como el interface de usuario. La jugabilidad es uno de los apartados que Core siempre ha mimado en todos sus productos, y «Heimdall 2» no será, precisamente, la excepción a la regla por lo que, hasta el momento, se ha podido ver del juego.

A nivel puramente formal, apartados como el de la calidad gráfica también están siendo cuidados al máximo, con personajes y decorados que parecen salidos de una película de dibujos animados, usando la conocida perspectiva isométrica de la primera parte.

Por otro lado, la sorpresa que Core nos tiene reservada en «Heimdall 2», se descubre en la inclusión de un nuevo personaje que tendremos que manejar, junto al que da nombre al programa, para llevar a feliz término nuestra misión. ¿Aumentará la dificultad del juego ante tal situación? No parece probable pero, eso sí, el reto se presenta más emocionante que nunca.

F.D.L.



«Heimdall 2» mantiene la perspectiva isométrica de su predecesor, pero con importantes mejoras a nivel gráfico.



Todas las opciones que el juego pone a nuestra disposición serán accesibles desde un sencillo menu gráfico.

Lo que se espera de HEIMDALL 2:

-Una macro-aventura de gigantesco mapeado, superior incluso al de su predecesor.

-Importantes mejoras en la jugabilidad, lo que redundará en un nivel mucho más alto de adicción.

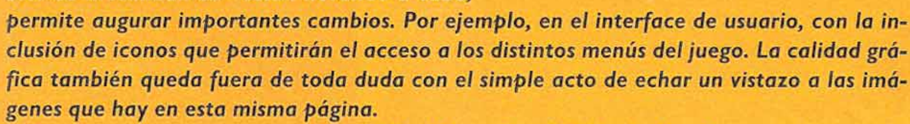
-Una calidad gráfica que, como en todos los productos de Core, se cuidará al máximo; incluso con mimo.

-Diversión a raudales e interminables horas ante el ordenador.

-Una versión en CD-ROM que romperá moldes, con el particular sello que Core imprime a todos sus juegos.

Marcar la diferencia

¿Qué quedará de «Heimdall» en el último juego de Core? En esencia, casi todo; en la práctica, el trabajo que Jerr O´Carroll, Ged Keaveney y Dave Keogh –principales responsables de «Heimdall 2»– están llevando a cabo, permite augurar importantes cambios. Por ejemplo, en el interface de usuario, con la inclusión de iconos que permitirán el acceso a los distintos menús del juego. La calidad gráfica también queda fuera de toda duda con el simple acto de echar un vistazo a las imágenes que hay en esta misma página.



Otro punto importante que marcará la diferencia será la inclusión de un nuevo protagonista, una bella valkyria –Ursha– que se une al mítico héroe en su búsqueda del talismán. Sin embargo, este hecho no nos induce a pensar en una mayor complejidad, si bien, seguramente, nos obligará a mantener una perfecta coordinación y equilibrio en las acciones que llevemos a cabo. «Heimdall» se perfiló en su día como una de las mejores aventuras del momento. Y por lo que se ha podido ver de su continuación, parece que va a seguir los mismos pasos por idéntico camino. El camino de un éxito seguro.





Esta nueva entrega de las aventuras de Heimdall nos ofrece la posibilidad de controlar a dos personajes distintos.



El extenso territorio por explorar en «Heimdall 2» nos asegura un montón de horas y diversión ante el ordenador.

La filosofía que ha inspirado a los chicos de Bullfrog es similar a la que caracteriza a los programas de la serie "Sim".

THEME PARK

Después del buen sabor general que nos dejó «Syndicate», todos aguardábamos impacientes un nuevo lanzamiento de Bullfrog. Pues bien, como si hubieran leído nuestros pensamientos, los programadores de la compañía británica se han puesto manos a la obra para realizar uno de los juegos más originales y divertidos que aparecerán durante este año. Seguid leyendo y comprobaréis a qué se deben estas palabras.



PC

Nuestro objetivo, no por ambicioso deja de ser divertido. Controlar un parque de atracciones no es tarea de niños.



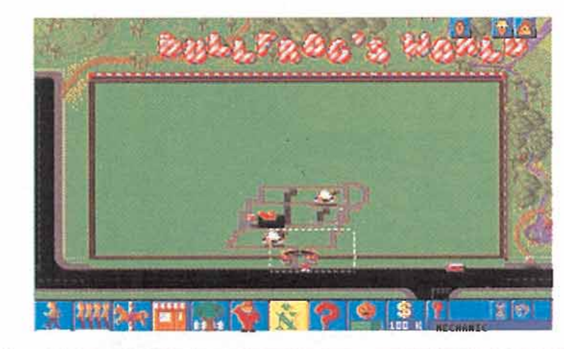
PC

La buena aceptación entre el público será la que determine nuestra posición en esta peculiar competición.

Un parque a tu medida

Mil atracciones

«Theme Park» nos permitirá crear un parque de atracciones a nuestra medida. Con este juego, que Bullfrog terminará muy pronto, podremos crear nuestro parque soñado, con todas las cosas maravillosas y divertidas que siempre hemos deseado que tuviera un centro de diversión. Pero claro, ¿cuál es el mayor atractivo de un parque de estas características?, desde luego las atracciones, y en «Theme Park» las tendremos de todas las formas y muy originales. Como ejemplo: el Árbol cabaña, la Casa de las Mil y una Locuras, el Castillo Saltarín...



Unos divertidos gráficos, apoyados por jocosas escenas y animaciones dotan a «Theme Park» de una gran personalidad.



- BULLFROG
- En Preparación: PC, PC CD-ROM
- ESTRATEGIA

Maneras de divertirse y pasar un buen fin de semana hay muchas y muy variadas, como ir al cine, al teatro, tomar una copa con los amigos, escuchar a nuestro grupo preferido, ir de acampada, etc. Pero seguro que ninguna, y ahora que llega el buen tiempo más aún, como la de pasar un mágico día en un parque de atracciones. Montar en la majestuosa montaña rusa, en los coches de choque, en el tren fantasma, en la noria..., es realmente alucinante. Pues bien, con mucho de esto tiene que ver el juego en el que los muchachos de Bullfrog están trabajando. Aunque nuestra misión en el mismo no será la de divertirnos, sino la de hacer que los demás se diviertan. ¿Cómo?, pues creando un maravilloso parque de atracciones, con las últimas y más entretenidas atracciones. El objetivo consistirá en competir contra otros cuarenta parques de todo el mundo, hasta conseguir ser el mejor y más divertido de todos ellos.

EL PÚBLICO MANDA

La decisión para designar el mejor parque de atracciones, de entre todos los participantes, se tomará midiendo el grado de asistencia de público a los mismos. Para conseguir nuestro objetivo dispondremos de un terreno y de una cantidad de créditos para emplear en la construcción de nuestras instalaciones de ocio. Tendremos que ir dotándole de multitud de instalaciones, como heladerías, restaurantes, caminos, servicios, animadores, y demás zonas de esparcimiento, para hacer que la gente se sienta a gusto y acudan cada vez en mayor número. Para saber si estamos teniendo la aceptación necesaria, podremos acceder a una ventana de información, donde se nos indicará de una manera muy curiosa y divertida, el estado de ánimo de la gente. Si se aburren, se pondrán a dormir sin más; si su insatisfacción es total, aparecerá un niño llorando; si se divierten, saltarán de alegría y nos harán con su mano la seña "OK".

EL MAYOR ESPECTÁCULO

«Theme Park» será un juego ante todo muy original, y seguro divertidísimo a tope. El argumento escogido da para muchas horas de entretenimiento. En pocas palabras se tratará de un «Sim City», pero con parques de atracciones. Gráficamente tendrá un ligero tono infantil, aunque jugar con él no va será cosa de niños, porque es muy distinto divertirse en un parque de atracciones sin más, a tener que administrarlo y convertirlo en el mayor espectáculo del mundo.

E.R.F.

PACIFIC STRIKE

PREVIEW

- ORIGIN
- EN PREPARACIÓN: PC
- SIMULADOR DE COMBATE

Por fin podemos mostraros las primeras imágenes de «Pacific Strike». Uno de los proyectos que más expectación han despertado en los últimos tiempos, en el que los muchachos de Chris Roberts han invertido más de un año. El juego, que sigue la línea de «Strike Commander», pertenece al género de los simuladores de combate y tiene ese toque de distinción que la Origin imprime en sus producciones. Si os gustó «Strike Commander», permaneced muy atentos a este programa, porque su desarrollo y calidad prometen sorprender muy gratamente.

Guerra en alta mar

A diferencia de «Strike Commander» en esta ocasión no nos situaremos a los mandos de un sofisticado caza reactor, equipado con los más modernos y tecnológicos sistemas de defensa, para embarcarnos en misiones suicidas fuera de la legalida. Ahora las misiones serán legales, aunque no por ello menos peligrosas, y nos encontraremos en plena Segunda Guerra Mundial, pilotando un no tan sofisticado avión, y armados con una simple metralleta antiaérea y una cuantas bombas pesadas.

EN LA LÍNEA ROBERTS

El desarrollo de «Pacific Strike» estará en la línea que a Roberts le gusta, es decir, un simulador que llegue a ser tan fácil de manejar, que prácticamente parezca que estamos jugando a un trepidante arcade. Los únicos controles de los que nos tendremos que ocupar serán ejercer la potencia de empuje necesaria a los motores de nuestro avión, cargar el arma deseada, consultar el mapa de ruta y poco más. Así, el desarrollo se convertirá simplemente en aniquilar a los cazas enemigos y destruir, sin tregua, todos los objetivos terrestres de cada misión.

Por suerte, no estaremos solos al frente de las misiones, ya que volaremos en formación junto con un escuadrón, que en ocasiones estará compuesto por dos o más aparatos, a los cuales podremos dirigir por medio de un menú de órdenes. Esto hará más interesante la acción del juego, ya que mientras que nosotros nos ocupamos de destruir un objetivo terrestre, podremos ordenar a los demás integrantes de nuestro equipo, que se encarguen de los aviones enemigos.

ÉLITE INFORMÁTICA

Un cuidado y especial trabajo se está realizando en cuanto a la técnica de gráficos utilizada, así como en la rutina que se encargará de generar los escenarios que darán ambientación al juego. Magníficas parece también que serán las texturas utilizadas y los diferentes degradados, que compondrán los sprites de los distintos aviones, edificios y demás objetos, que sumarán la totalidad gráfica de este simulador. Claro que todo esto, mucho nos tememos, exigirá un hardware bastante potente, es decir, un 486 ó 386 que sea muy rapidito. Y es que Origin ofrece siempre muchos y muy buenos programas de entretenimiento, pero últimamente están consiguiendo que sus seguidores se estén convirtiendo en unos usuarios informáticos de élite. Pero no adelantemos, por ahora más acontecimientos, y permanezcamos atentos a las próximas fechas, en las que «Pacific Strike» será ya una fantástica y palpable realidad.

E.R.F.



Las batallas aéreas se recrearán de una manera sublime y la acción en las mismas será incesante. Desde cualquier posición nos aparecerá un caza japonés dispuesto a derribarnos.

Al igual que en «Strike Commander», el desarrollo del juego estará amenizado por numeras escenas de gran realismo.

Una película interactiva

Lo que sin duda va a sorprender de este «Pacific Strike», aparte de la extraordinaria jugabilidad que no dudamos tendrá, será su excelente apartado gráfico. Para que os vayáis haciendo una idea de lo que os vais a encontrar, echar un vistazo a este recuadro, donde podréis comprobar lo que os decimos.

Los sprites tanto de los aviones, como de los demás objetos que compondrán todo el entramado gráfico del juego, son más que sobresalientes. Aunque aquí no acabará todo ya que, entre misión y misión, el programa recreará pequeñas escenas animadas realizadas fenomenalmente, como si de una película se tratara.

PREVIEW

PC Basket 2.0

VERSION 2.0 DOS PUNTO CERO

Las estadísticas de los 16 equipos participantes en la fase final de la liga estarán a nuestra entera disposición.

Cada jugador tiene su propia ficha, en la que además de sus datos personales, hay una pequeña historia de su carrera.



La pantalla previa al encuentro nos permitirá seleccionar el tipo de control, el tiempo de juego y elegir el tipo de sonido.



Las tácticas han sufrido importantes variaciones, todas ellas para mejorar el producto final, y hacerlo más atractivo.

El baloncesto es un deporte que cada día aumenta su número de seguidores. En Dinamic Multimedia son conscientes de ello y, coincidiendo con la fase final de la liga ACB de la presente temporada, están a punto de lanzar la versión mejorada de «PC Basket», programa aparecido en el mercado hace casi un año.

- DINAMIC MULTIMEDIA
- EN PREPARACION: PC
- BASE DE DATOS/DEPORTIVO

La liga de baloncesto ACB está dividida en dos partes. En la primera se enfrentan 20 equipos entre sí. La clasificación resultante de dichos encuentros determina la segunda parte, en la que las 16 formaciones con los mejores resultados disputarán los play-offs por el título. Mientras, las otras cuatro lucharán por evitar el descenso a la categoría inferior. Los anteriormente mencionados play-offs son los que tendremos oportunidad de vivir con «PC Basket 2.0».

DOS MEJOR QUE UNA

«PC Basket 2.0» estará dividido en dos partes bien diferenciadas. Una en la que se recogen los datos de los 16 equipos participantes en los play-offs por el título, así como las estadísticas de la última década de cada jugador, con lo que tenemos un total de cerca de 160 deportistas con todos sus datos. Dichas estadísticas estarán divididas en dos: unas de la fase regular y otra de los play-offs, pudiendo mezclar ambas, así como sumar las de diferentes temporadas.


Ahora será posible realizar mates variados, que hará al juego más espectacular de lo que era.

Dentro de este apartado, podremos también realizar todo tipo de comparaciones entre los clubes a nivel de clasificación, o entre sus componentes, por cualquiera de los datos que integran sus fichas (porcentaje de tiro, tapones, rebotes, tiempo jugado...).

En la segunda parte accederemos al juego en sí. Si recordáis la versión anterior, en este punto el programa flojeaba un poco. Nuestra labor se limitaba principalmente a decidir el tipo de jugada a realizar, así como el momento de tirar a canasta (en caso de estar atacando), realizar un tapón (si estábamos defendiendo), o pedir tiempos muertos y realizar los cambios de jugadores que considerábamos oportunos. Se echaba de menos la posibilidad de dirigir los jugadores nosotros mismos.

En esta ocasión, vamos a tener mucho más control sobre el equipo. Además de diseñar el quinteto, podremos elegir el tipo de defensa y de ataque a utilizar. Dentro de la defensa, existen un total de siete posiciones diferentes: tres de zona, dos de defensa individual y otras dos que son una mezcla entre ambas.

En lo que respecta al ataque, no se ha optado por ninguna jugada específica, pues las posiciones de los jugadores no es algo que se someta a una serie de leyes, aunque es lógico pensar que el pívot se mueve por la "zona", que el base lo hace por el exterior y los aleros por los laterales entrando a canasta. Conscientes de ello, los programadores de Dinamic Multimedia han optado por asignar a cada jugador cuatro posiciones por las que va a ir rotando. Dichas posiciones son las que podremos variar, colocándolas a nuestro gusto. Con ello, el control sobre el equipo es total, ya que además de diseñar las tácticas, también podemos jugar el partido manejando a cada jugador (bien con teclado, bien con joystick, no con ratón), y consiguiendo las jugadas más espectaculares.

Y esto último tomarlo al pie de la letra,


Con un control total sobre los jugadores de nuestro equipo ganar el título será más sencillo.

porque en esta ocasión vamos a tener la posibilidad de realizar hasta mates.

CON EL RESPALDO DE LA ACB

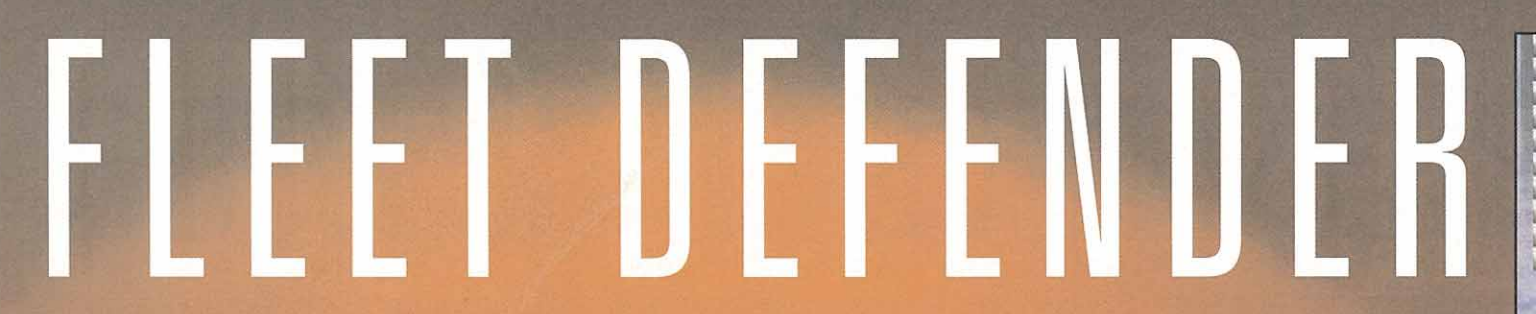
Una de las principales novedades reside en el hecho de que en esta ocasión, Dinamic Multimedia ha contado con la colaboración de la ACB (Asociación de Clubs de Baloncesto), que les ha proporcionado todos los datos referentes a los jugadores, así como sus estadísticas de los últimos once años (tantos como la ACB lleva en funcionamiento). Tema importante éste, pues el anterior «PC Basket» no contaba con dicho apoyo. Este respaldo se podrá ver en el hecho de que todo el apartado referente a estadísticas estará actualizado hasta la fecha en la que el producto final vea la luz, en principio pensado para mediados de junio. Si para dicha fecha el campeonato nacional ha concluido, todos los datos recogidos hasta ese día estarán en el programa.

Así, este programa promete convertirse en el más completo de los aparecidos hasta el momento en nuestro país acerca del bello y espectacular deporte del baloncesto. Y si no, esperad a verlo.

O.S.G.


En esta versión de «PC Basket» aparecerán las "cheer-leaders" dispuestas a amenizar el partido.


¡¡¡SIERRA TE DA JUEGO SIGUE LA PISTA!!!
JUEGO DE HABILIDAD DEL AÑO
JUEGO DE REGALO
SOLO DURANTE EL MES DE JUNIO
ERBE te regala el "juego de habilidad del año", INCREDIBLE MACHINE, con la compra de cualquiera de estos títulos de Sierra. No te despistes... si pierdes esta gran oferta te arrepentirás.
2X1
2X1
SIERRA
LA PIRATERIA ES DELITO
ERBE Nº 1 EN PC/CD-ROM
ERBE / MCM SOFTWARE, S.A.
Méndez Alvaro, 57 • 28045 Madrid
Tel.: 539 98 72 • Fax: 528 83 63



FLEET DEFENDER

Decir simulador de vuelo es decir Microprose. La prolífica compañía angloamericana nos ha regalado durante los últimos años un extraordinario compendio de programas a cual mejor. El listón estaba colocado a la altura de «F-15 Strike Eagle III», software casi insuperable, pero los desarrolladores de Microprose se han planteado mejorar su mejor, valga la redundancia, juego. En breve estará listo: «Fleet Defender».

El pájaro de fuego



PREVIEW

¿Cómo será FLEET DEFENDER...?

Si los programadores de «Fleet Defender» intentan destronar a «F-15 Strike Eagle III» lo van a tener difícil. En el apartado gráfico, tema texturas, lo han logrado sin ninguna duda. En el asunto de la pura simulación, el programa parece tan real gracias a que sus creadores consiguieron permiso de las fuerzas aéreas americanas para volar en un F-14B, además de tener acceso a un montón de material técnico sobre el aparato. Vamos, que se documentaron bien y, conociendo a Microprose, seguro que hicieron buen uso de toda esa información.

El F-14B Tomcat ha sido el avión seleccionado para dar vida a todas las fantasías aéreas que se nos ocurran cuando volemos por los cielos de «Fleet Defender». El único límite "espacial" en este juego de Microprose es nuestra imaginación.

- MICROPROSE
- EN PREPARACIÓN: PC
- SIMULADOR

«Fleet Defender» es un simulador basado en el avión de combate norteamericano F-14B Tomcat. Los jets con los que volaremos cuando carguemos el programa en nuestro ordenador estarán siempre situados, basados, en un portaaeronaves americano y una de las partes más complicadas, aunque a la vez atrayentes del juego, será el aterrizar sobre la pista del gigantesco navío.

Los creadores del programa insisten en el manual en comparar «Fleet Defender» con «F-15 Strike Eagle III». Las diferencias básicas entre uno y otro, además de por supuesto el evidente cambio de modelo de avión, están sacadas del "feedback" que los usuarios de F-15 proporcionaron en su día a Microprose. Así, la mayor parte de las teclas se han mantenido invariables entre uno y otro programa. Sólo se han producido alteraciones menores atendiendo a las diferencias tecnológicas entre los dos aparatos.

MÁS Y MEJORES TEXTURAS

Llama la atención la ausencia en «Fleet Defender» de la tradicional animación de apertura con la que Microprose nos suele deleitar –¿problemas de espacio? «Fleet Defender» ocupa más de 14 megabytes...–. En su lugar se han colocado una serie de ventanas que se abren en sucesión en la pantalla de presentación y muestran un vídeo animado con imágenes reales del aparato en diferentes situaciones.

Una vez en el propio juego, resulta notable que las superficies de los objetos, el mar y la tierra ha sido tan perfectamente imitada que parece como si realmente voláramos en un F-14. Si «F15 III» tenía unas extraordinarias texturas, «Fleet Defender» parece tenerlas todavía mejores.

En lo referente a la propia simulación os podemos decir todavía muy poco. De momento, el manual, dos en la versión inglesa, está tan bien producido como nos tienen acostumbrados los chicos de Microprose. Desde fotografías originales del avión, pasando por mapas de las diferentes zonas en las que transcurren las misiones e incluso la historia del desarrollo de este modelo de avión.



LO QUE NOS ESPERA

Microprose nos proporcionará en breve tres escenarios, Cabo Norte, Mediterráneo y Entrenamiento, en los que pilotar un caza F-14B, más de veinte tipos diferentes de misiles, tres tipos de portaaviones y más de cuarenta modelos distintos de aviones entre amigos y enemigos. A esto le podemos añadir que la tecnología de IA (Inteligencia Artificial) ha sido mejorada para que el ordenador sea más efectivo que en juegos anteriores, lo que nos proporcionará horas y horas de vuelo. Se ha intentado, en resumidas cuentas crear el simulador definitivo, ¿lo habrán logrado en Microprose? Dentro de poco lo sabremos.

J.G.V.

Cinco minutos

«Fleet Defender» da la impresión de ser un simulador muy complejo. Cuando se "entra" en él esta idea cambia porque la enorme cantidad de opciones que presenta están precisamente ahí para que se puedan modificar casi todos los parámetros del programa y hacerlo de ese modo accesible tanto a usuarios noveles como a expertos. Ya sabéis, no asustaros con tanto menú.

Y también cuesta conseguir la memoria requerida por el programa, 580K de base y cerca de tres megas de EMS, claro que para evitar problemas a los más inexpertos, Microprose ha incluido la posibilidad de hacer automáticamente un disco de arranque. Gracias por el detalle.

PREVIEW



Una Aventura con Sabor Español



OBJETIVO Igor UIKOKAHONIA

Hasta el momento, dos compañías –ambas norteamericanas– tenían casi el monopolio de las aventuras gráficas. Y decimos hasta el momento porque un grupo de programación español ha desarrollado una aventura al más puro estilo de LucasArts o Sierra y, por lo que hemos visto hasta el momento, con una calidad bastante similar.



PC

¡Genial!. Se ha enganchado el cierre...

PC



PC



PC

Uikokahonia es nuestro objetivo final, pero antes deberemos recorrer determinados lugares en busca de diferentes objetos. Igor va del decanato a la iglesia, pasando por la facultad y su residencia como si tal cosa. ¡A nuestro aventurero no le detiene nada!

El tiempo lo dirá

Cuando llegaron a nuestros oídos las primeras noticias de que se estaba desarrollando una aventura gráfica dentro de nuestras fronteras, un pensamiento nos recorrió la mente: que fuera lo suficientemente bueno como las primeras aventuras de LucasFilm Games. Y por lo pronto, tiene toda la pinta de superar nuestras espectativas. Un aspecto tan importante en cualquier aventura como es el apartado gráfico está siendo cuidado hasta el más mínimo detalle. Lo mismo ocurre con el sonido que, si bien no creemos que sea una banda sonora de las que hacen historia, sí será lo suficientemente bueno como para crear un ambiente perfecto. Y por último, el argumento resultará atrayente, ya que la cantidad de puzzles que tendremos que resolver, unido a que no son excesivamente difíciles como para tirarnos de los pelos..., proporcionará una adicción que superará lo conocido hasta el momento.

PÉNDULO STUDIOS S.L.
EN PREPARACIÓN: PC
AVENTURA GRÁFICA

Si hay algo que tienen en común las aventuras gráficas es, sin duda alguna, un argumento interesante que atrae al público. E «Igor: Objetivo Uikokahonia» lo posee: en la universidad en la que estamos cursando la carrera, los alumnos de biología han organizado un viaje de estudios a una isla paradisíaca que está en medio del océano. A dicho viaje asistirá una chica de la que estamos perdidamente enamorados, Laura, pero que, como suele ser habitual en estos casos, no nos hace ni caso. Nuestro objetivo es ir a la isla para una vez allí, desplegar nuestros encantos para que caiga rendida en nuestros brazos. Sin embargo, nos encontraremos con tres problemas que habrá que resolver. El primero: que no estamos matriculados en Biología. El segundo: presentar un proyecto sobre dicha asignatura que ni siquiera hemos empezado. Y por último: pagar un dinero que no poseemos, porque nos lo hemos gastado en las típicas fiestas de las hermandades universitarias...

INTERFAZ SENCILLO Y CÓMODO

Una de las principales características de «Igor: Objetivo Uikokahonia» será su interfaz. Este estará compuesto por una ventana gráfica, lugar en el que se desarrolla la acción, y otra de texto, en la que aparecerán los distintos verbos, gracias a los que podremos transmitir las órdenes oportunas a nuestro personaje, así como un inventario, en el que cada objeto viene representado por un gráfico. A primera vista nos recuerda al utilizado por LucasArts a partir de «The Secret of Monkey Island 2: LeChuck´s Revenge», aunque con disposición horizontal. Esta segunda ventana se verá sustituida por otra a la hora de entablar conversación con el resto de personajes. En la misma aparecerán una serie de posibles frases a utilizar con la persona con la que estemos hablando.

Por otro lado, y hablando del desarrollo, os podemos adelantar que nos encontraremos con multitud de puzzles a los que tendremos que buscar una solución, usando para ello las pistas y los objetos que hayamos podido recolectar durante la aventura. En este apartado hay que destacar el alto sentido del humor con el que los programadores de Péndulo Studios S.L., han dotado a este programa. A lo largo de toda la aventura nos encontraremos con multitud de chistes y diálogos graciosos que nos amenizarán la aventura. Aventura que esperamos tener pronto terminada en nuestras manos, y que suponga –esperamos que así sea– que el software español vuelva a ocupar el lugar que le corresponde en el mercado internacional.

O.S.G.

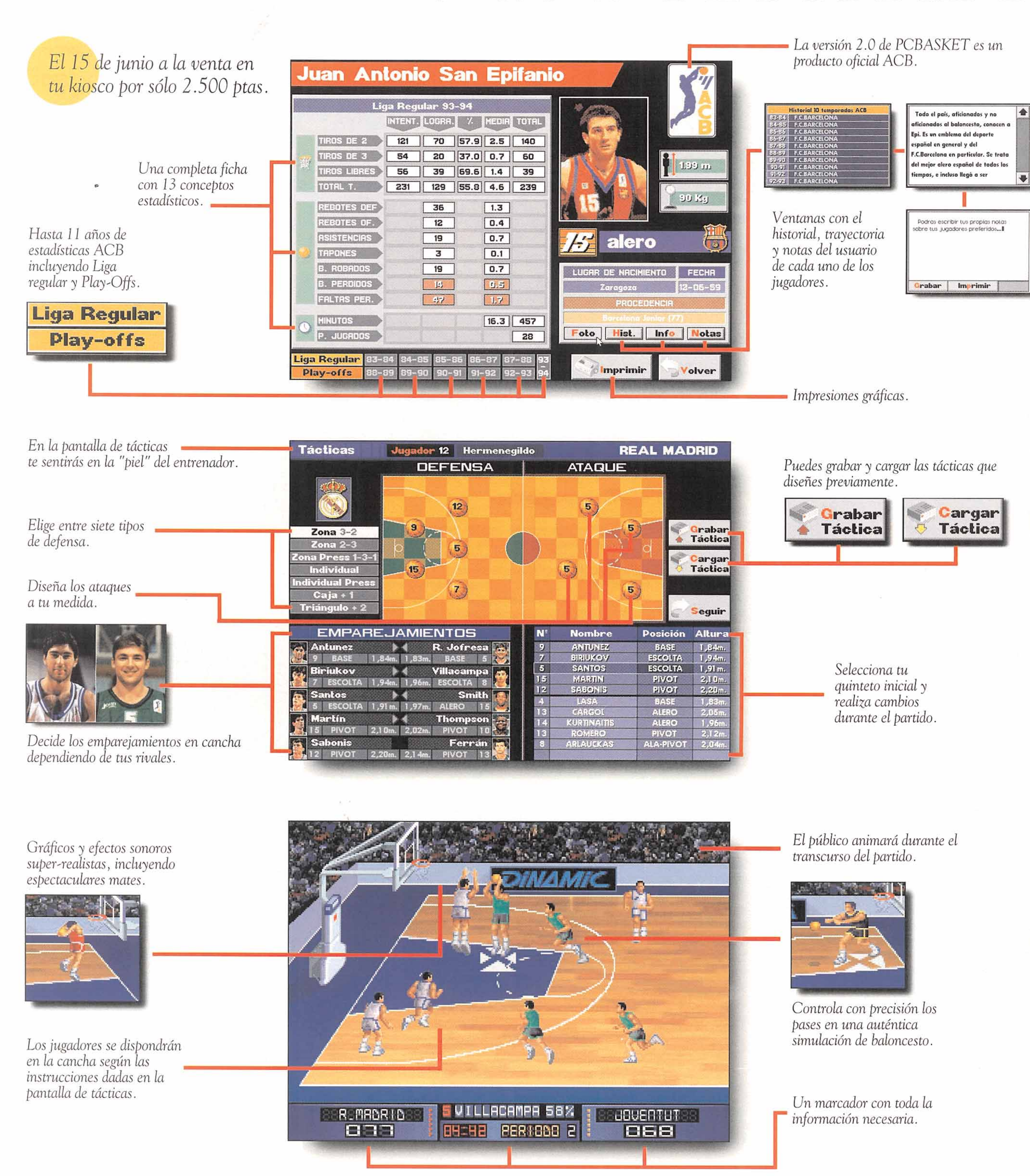
El campus más completo

En «Igor: Objetivo Uikokahonia» nos vamos a mover por unos escenarios de lo más variados, tal y como corresponden a un campus universitario. En primer lugar, tenemos la Facultad, lugar en el que, entre otras, están las clases, los baños y una biblioteca. El Decanato no va a faltar, y en él, ¿qué curioso?, encontraremos al decano y a su secretaria. Como no sólo hay que alimentar el cerebro, sino también el alma, una bonita iglesia del siglo XIII nos servirá para estar más cerca de Dios, y por supuesto, la residencia de estudiantes, donde las habitaciones de los alumnos están hechas un desastre. Y para los ratos de ocio, contaremos con un parque y un manantial de agua fresca, donde descansar y respirar aire puro. Como veis, el campus que más de una Universidad querría para sí.

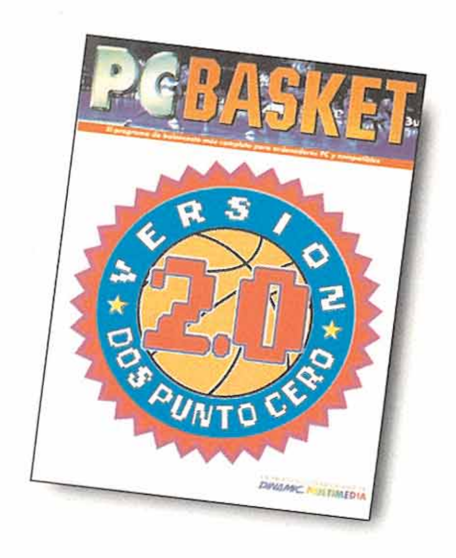


PC

Versión 2.0 de PCBASKET



Multimedia en estado puro





La versión 2.0 de PCBASKET también incluye la base de datos de los mejores 16 equipos de la ACB. Pabellón, palmarés, presidente, plantilla, entrenador…

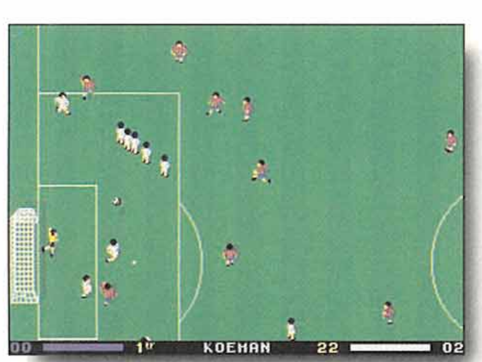


… cuenta con 100 opciones de estadística comparada, desde el jugador más efectivo desde la línea de 6.25, hasta el equipo con mayor media de altura…



… y sigue el desarrollo real de los Play-Offs-94 permitiéndote la posibilidad de crear el tuyo propio, seleccionando los enfrentamientos entre los equipos.





Juega al fútbol, el simulador dispone de todas las posibilidades, controlando a los 11 jugadores con el teclado, el joystick o el ratón…



…Toma todas las decisiones como entrenador y presidente de tu equipo: alineación, cambios, demarcaciones, fichajes, etc…



…y con las actualizaciones podrás disponer de absolutamente todos los datos que ha generado la Liga de fútbol: clasificaciones, goles, tarjetas, etc.

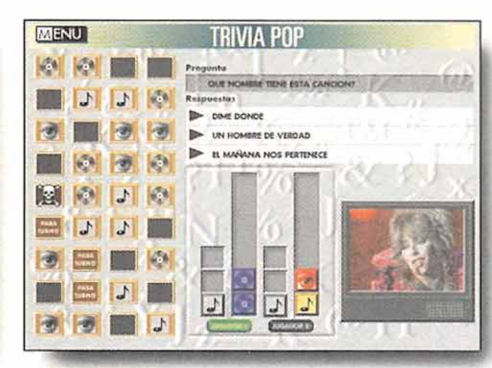




Más de 200 fichas de los grupos más representativos con 109 selecciones de canciones y vídeos, discografía completa de cada uno de ellos…



…anecdotario contado por los protagonistas, cronología y genealogía de aquellos años, imágenes y lugares que marcaron una época…



…Trivia Pop, un divertido reto a tus conocimientos musicales y hasta 630 megas de información en un CD-ROM imprescindible.

Telefono Distribuidores (91) 654.61.75

Solicita los productos DINAMIC MULTIMEDIA enviando este cupón o llamando al teléfono (91) 654 61 64

Sí; deseo recibir en el domicilio que les indico:
(Gastos de envío: 250 pts.)

- ❑ **PCBASKET 2.0 por sólo 2.500 pts.**
- ❑ **PCFÚTBOL por sólo 2.500 pts.**
- ❑ **Los 4 disquetes de actualización de PCFÚTBOL por sólo 1.995 pts.**
- ❑ **LA EDAD DE ORO DEL POP ESPAÑOL en CD-ROM para PC/Windows™ por sólo 4.950 pts.**

Nombre...
Apellidos...
Dirección...
Localidad.......................................Código postal.......................................
Provincia.......................................Teléfono(.......)...................................
Fecha de nacimiento......./........./......... DNI.......................................
Firma:

FORMA DE PAGO

- ❑ Contra reembolso
- ❑ Visa
- ❑ American express
- ❑ Adjunto cheque nominativo a HOBBY POST S.L.

Tarjeta de crédito número...
Nombre del titular...
Fecha de caducidad........./.........../............

Rellena y envía hoy mismo este cupón o fotocopia a:



Ciruelos # 4 · San Sebastián de los Reyes · 28700 MADRID
Tel (91) 654 61 75 Fax (91) 654 86 92



Todo sobr



LONDRES: ca

Para aquellos que sigáis con interés los periódicos reportajes que realizan nuestros redactores sobre la feria inglesa de software de entretenimiento, European Computer Trade Show, E.C.T.S., éste que ahora os mostramos incluye una interesante novedad que se traduce en un apartado especial para las que denominamos "nuevas máquinas". Pero vamos por partes: los ordenadores siguen fuertes en su puesto de líder, con muchas ganas de saltar más alto gracias al formato CD-ROM; las consolas no se dejan comer el terreno porque sus dos fuertes pilares –Super Nintendo y Mega Drive– las mantienen firmes en las primeras posiciones; y las nuevas máquinas tienen un claro vencedor –CD32– y una eterna promesa –3DO–.

Todo esto y mucho más en éste reportaje que os invita a ser espectadores del futuro más inmediato del software de entretenimiento.

En cuestión de ordenadores, la tendencia del mercado está más que clara: el CD-ROM es el futuro... Pero no sólo el futuro, sino el presente más inmediato, ya que no hay compañía que se precie que no lance al consumo un programa en formato CD-ROM. Todas las grandes firmas, y las no tan grandes, han adaptado su forma de programar a este nuevo soporte, por ofrecer mayor calidad, sonido y jugabilidad.

También han salido excelentes juegos en los formatos tradicionales, pero parece que no son tan atractivos si los comparamos a los que "corren" en CD.

ORDENADORES
CONSOLAS
OTRAS MÁQUINAS

ACCOLADE

Protagonista: PC CD-ROM

El CD-Rom para PC fue la gran estrella, dentro de la sección de ordenadores de Accolade. «Companions of Xanth», un juego de rol, «Superhero League of Hoboken» una aventura ecológica que también saldrá en PC y «Jack Nicklaus Signature Edition» fueron los tres programas presentados en este formato.

ACTIVISION

Tres en uno y mucho más

En el stand de Activision pudimos ver, además del pack «Power Game II», la segunda parte del popular «Shangai» para Pc y Mac y «Mechwarrior 2: The Clans», un simulador de combate futurista para Pc, del que también existe versión CD-Rom.

CODEMASTERS

La originalidad como lema

La novedad más destacable de Codemasters era «Micro Machines 2», para Amiga, PC y PC CD-Rom. Una versión renovada, con nuevos escenarios y más veloz que nunca, del divertido juego de carreras. Siguiendo dentro de este género pero sólo para Amiga también presentaron «Dino Racer».


PC
«RED HELL»

CORE

Magníficas producciones

Core Design tenía muchos y muy buenos lanzamientos en esta edición del ECTS. Entre ellos, destacaba especialmente «Heimdall II», para Amiga y PC, un título del que tendremos ocasión de hablar en profundidad. También en los mismos formatos presentaron «Universe», una impactante aventura cósmica, con secuencias arcade. Core sigue apostando por el Amiga y como lanzamientos estrella en este formato destacaban «Banshee», un adictivo matamarcianos, «Skeleton Krew», un juego de rol en el estilo del «Hero Quest» y «Darkmere», un "gran" programa que contará con 600 pantallas de juego diferentes.

CYBERDREAMS

Tras la estela de Giger

Pocos lanzamientos pero con una alta calidad, podría ser el "leit motiv" que inspira a Cyberdreams. Dieron el golpe, en su día, con «Dark Seed», para luego volver a asombrar al respetable con «CyberRace». Dos títulos que, por cierto, estaban presente en la feria. El último en su versión CD-Rom y «Dark Seed», más que por sí mismo, por su continuación. El alucinante universo de Giger vuelve en «Dark Seed II», un programa que aparecerá para Mac y PC, únicamente en CD-Rom. También

e la feria inglesa





Estuvieron pero...

No todas las compañías estuvieron presentes con su correspondiente stand en la feria. Pero sin embargo, sí se podía ver a sus representantes mostrando en lugares tan diferentes como la sala de prensa o la cafetería sus próximos productos. Este fue el caso de Bullfrog que nos enseñó las primeras imágenes de lo que será su próximo juego «Theme Park». También comentaron estar trabajando en un proyecto revolucionario del que sólo se sabe el nombre «Magic Carpet». Por cierto, «Syndicate» hará también, en breve, su aparición consolera para Super Nintendo.

Infogrames también andaba por el E.C.T.S., mostrando a propios y extraños el anticipo de su nuevo juego de fútbol. Algo que será bastante espectacular y diferente a todo lo visto en cuanto a programas sobre el deporte rey español.

Origin andaba a la zaga de las dos anteriores con proyectos tan atractivos como «Bio Forge», «Wings of Glory» y «System Shock». Los tres son programas que hacen uso de las nuevas tecnologías de "rendering" y resultan bastante impresionantes. El primero y el último son juegos de combate futurista y «Wings of Glory» un simulador de vuelo ambientado en la Primera Guerra Mundial.

LucasArts también nos enseñó sus dos próximos lanzamientos: «Tie Fighter», o cómo pertenecer al lado oscuro de la Fuerza, y «Sam & Max Hit the Road» en CD-ROM.





pital del software

se seguía hablando de un título que no acaba de ver la luz. Hablamos de «I Have No Mouth, and I Must Scream». También pudimos contemplar «Red Hell», una aventura de la compañía americana Castleworks, que aparece en toda Europa bajo el sello de Cyberdreams.

La novedad venía marcada por «Hunters of Ralk», el primero de una serie de RPG diseñados al alimón por Cyberdreams, Gary Gigax ("Dungeons & Dragons") y David Moscowitz.

DOMARK

Todos los géneros

Domark llenó su stand de programas con nombres tan sugerentes como «Lords of Midnight III», un juego de rol para PC con animaciones en tiempo real e imágenes 3D, o el reciente «F1» en CD. «Flying Nightmares», para Mac, combina la estrategia con la simulación y en él volaremos en un AV8B Harrier.

EMPIRE

Avalancha de títulos

La compañía británica ha decidido apostar fuerte en los próximos meses, o al menos eso se deduce de la gran cantidad de programas que verán la luz. Uno de los más importante será «Empire Soccer 94» de PC y Amiga, un programa de fútbol realizado con motivo del Mundial, dotado de un gran sentido del humor.



PC «EMPIRE SOCCER 94»

Más serio es «The American Civil War», un juego de estrategia que permitirá la participación de dos jugadores vía modem. Igualmente pudimos ver las excelencias de «Red Ghost», otro programa de estrategia con toques de simulación en el que controlaremos una unidad de las Fuerzas Especiales. Ambos títulos para PC y compatibles.

«Dream Web», una aventura para PC, PC CD-Rom y Amiga ambientada en el futuro también se encontraba entre sus lanzamientos. Para los mismos formatos, aparecerá, pasado el verano, «Cyberspace», un juego de rol con gráficos vectoriales y «The Dawn of Aerial Combat», un simulador de vuelo en alta resolución con el incomparable marco de la Primera Guerra Mundial.

FLAIR SOFTWARE

Más que nombres

En versión PC, PC CD-Rom y Amiga durante la última edición del ECTS los chicos de Flair presentaron «Whizz», la historia de aprendiz de mago, y «Paradox» que nos introducirá en los conocidos mundos jurásicos y medievales, para vivir todo tipo de aventuras.

Cambiamos de género y llegamos hasta «Soccer Superstars», nos dará oportunidad para prepararnos para los Mundiales de Fútbol de EE.UU.

«Surf Ninja», en PC y Amiga 1200, nos ofrecerá un argumento "algo menos" deportivo y "algo más" violento, ya que se basa en una película de gran éxito, que ponía en imágenes la historia de unos jóvenes surfistas, expertos en artes marciales a la vez. También saborearemos el riesgo en «Dangerous Streets», donde nueve luchadores medirán la potencia de sus golpes.

GAMETEK

También juega la manzana

Iniciamos este recorrido por las novedades de Gametek con «Journeyman Project», un pintoresco viaje en CD-Rom para y MAC CD-Rom. La acción total en el espacio estará representada por «Star Crusader» y la perspectiva en primera persona con técnicas 3D en «Quarantine», un simulador de carreras; ambos en PC CD-Rom. También para PC, pero en floppy, encontraremos «Chessnet». Más original será «Kaleidosonics», una mezcla de música e imágenes naturales, para PC CD-Rom. «Rand McNally U.S. Atlas», en PC CD-Rom y MAC CD-Rom, nos mostrará toda la geografía americana.

Para terminar os presentamos una compilación que será lanzada en CD para Mac y PC que englobará: «World Rescue Deluxe», «Math Rescue Deluxe», «Talking ABC's Deluxe», «Talking 123's Deluxe» y «Gruzzle Puzzles».



PC «REUNION»

GRANDSLAM

Poco pero de calidad

Dos títulos presidían el stand de Grandslam. Uno de ellos era «Reunion», un juego de estrategia que se desarrolla en el futuro, con un planteamiento similar al de «Dune II». En breve nos llegará en PC, Amiga y Amiga 1200. El otro era «Bump'N'Burn», en los mismos formatos un juego de carreras que contará con 16 trazados diferentes, 8 personajes a elegir y una dosis de humor bastante alta.

IMPRESSIONS

Amplía sus horizontes

Impressions nos envolvió en una atmósfera medieval al mostrarnos «Lords of the Realm» para PC. También para PC y con posibilidad de conectarse vía modem, «Detroit» nos convertirá en presidentes de una compañía de automóviles para diseñar nuestro vehículo ideal y levantar un auténtico imperio automovilístico. Con «D-Day: The Beginning of the End», para PC y Amiga, la compañía especialista en juegos de estrategia, nos brinda la oportunidad de elegir entre combatir en las filas del bando aliado para ocupar Berlín o repeler la invasión. Por otro lado, Impressions mostró en Londres la tercera entrega del popular «Breach», para PC y Amiga.



REEL MAGIC, LA SOLUCIÓN MPEG PARA PC



Sigma Designs tenía un stand en el que su «Reel Magic Lite» demostraba sus capacidades multimedia. Diseñada para funcionar sin necesidad de tarjeta de audio y empleando en su lugar un decodificador MPEG Audio, Reel Magic permite en Windows 30 frames por segundo en una resolución máxima de 640 por 400 pixels. Algo verdaderamente impresionante y más si le añadimos la capacidad de reproducir DV con lo que podremos tener acceso a películas reales en el monitor del PC. El precio de la tarjeta es algo que también ha sido ajustado a la baja: 349 dólares.

INTERPLAY

¡Atrápame ese CD!

El CD-Rom imponía su ley de forma apabullante en el stand de Interplay con títulos que iban desde lo más nuevo a las adaptaciones de clásicos mejorados. Entre los primeros podíamos encontrar «Stonekeep», uno de sus más ambiciosos proyectos. Animaciones y gráficos renderizados 3D para una fantasía rol realmente impactante. «Zombie Dinos from the Planet Zeltoid» era otra de las novedades en CD, para Mac y PC, de un argumento poco menos que inevitable en estos tiempos. Entre los títulos clásicos a los que se ha dado un nuevo aire pudimos ver, entre otros, «Sim City», «Sim Ant», «Buzz Aldrin´s Race Into Space», «Star Trek 25th Anniversary» y para finalizar un pack «The 10th Anniversary Antology. The Classic Collection», que reune lo mejor de toda la historia de esta compañía en un grupo de CD´s.

Las versiones de floppy tampoco fueron olvidadas, y entre las novedades más destacables se encontraban «Star Trek: Starfleet Academy» y «Space Federation» –cuyo nombre anterior era «Star Reach»–, dos programas de increíble calidad gráfica, en resolución SVGA, y que prometían ser un cúmulo de virtudes y capacidad adictiva superior.

LORICIEL

El retorno de Entity

Loriciel presentó en el E.C.T.S., las nuevas versiones de «Jim Power» y «Entity». Estos dos juegos aparecerán en breve en PC CD-Rom con algunas mejoras con respecto a los originales. En el primer caso, se le han añadido nuevos niveles y, en el segundo, animaciones filmadas con tecnología MPEG.

MAXIS

Diversión y creatividad

En Maxis estaban como niños con zapatos nuevos, tras el éxito obtenido en PC por su «Sim City 2000», que pronto saldrá para Amiga 1200 y PC CD-Rom. Respecto a este magnífico simulador de ciudad, la gran novedad estaba en que muy pronto lanzarán unos discos de datos para PC y Mac, con nuevos escenarios ambientados en ciudades reales. En cuanto a la serie Sim, muy pronto tendrá un nuevo título en su haber; «Sim Rainforest» será su nombre. Un programa ecológico, con un desarrollo estratégico, que contará con una librería de fotos, gráficos en 3-D y sonidos digitalizados, se encontrará disponible en formato CD-Rom.

Cambiando de género, en el apartado de las aventuras gráficas, «Wrath of the Gods» será otro de los lanzamientos que dará bastante que hablar. Plagado de puzzles interactivos y más de 300 escenas digitalizadas, aparecerá en CD para PC y Mac.

Interesantes eran también los nuevos programas de una nueva serie creativa que se estrena con un programa llamado «Print Artist». Con él podremos crear todo tipo de documentos por impresora, e incluso postales, tarjetas de visita y demás utensilios de papelería, con una presentación de lujo.

En el campo educativo, «Kid´s Studio» permitirá a los más pequeños dibujar, manipular fotos, reconocer sonidos, crear una cabecera de presentación, escuchar un cuento, etc. Pronto disponible en PC CD-Rom.

MICROPROSE

La nueva generación

El proyecto más ambicioso de Microprose pasa por realizar un juego basado en la serie de televisión «Start Trek The Next Generation». Su nombre será «A Final Unity» y estará disponible en PC CD-Rom. Junto a este proyecto, no debemos perder de vista títulos como «1942 The Pacific Air War», «Bloodnet» o «UFO Enemy Unknown». El Amiga también tendrá su ración de buenos programas de la mano de Microprose con versiones de «Gunship 2000», «UFO» o «Impossible Mission 2025».

MINDSCAPE

El compacto es el rey

Juntos, pero no revueltos, estaban Mindscape y The Software Toolworks, en el E.C.T.S. La oferta de ambos era, con mucho, una de las más extensas. Los primeros ofrecían, en el apartado de CD-Rom, títulos educativos como «Global Learning», «Teddy´s Big Day», «Mario´s Time Machine Deluxe» o «Mario´s World Quest» para PC, y «Mario is Missing Deluxe» para Mac CD. El apartado de floppy se lo dedicaban al Amiga con «Battletoads», «Out to Lunch» y «Evasive Action».

The Software Toolworks dividía sus programas en PC y Mac. En el primer grupo se encontraban «Chessmaster 4000 Turbo», para CD-Rom, versión mejorada del programa de ajedrez; «Tchaikovsky 1812 Overture», un título multimedia dedicado a los melómanos; «Maniac Sports», también para CD; «PC Computing–How Multimedia Computers Work», en CD, cuyo título resulta bastante esclarecedor; «Prehistoria», un CD concebido como una guía para viajar al pasado más remoto y, por último, en el sector de CD para PC, «Genesia» y «Dragon Lore», dos juegos fascinantes de los que pronto tendremos noticias.

El Mac también disfrutará de alguno de estos títulos en CD, como «Prehistoria» o «Maniac Sports», aunque lo que más llamaba la atención al visitante era la versión de «Dracula Unleashed» para la máquina de Apple.

En el apartado del floppy podíamos encontrar un programa, para PC y Mac, de tono pedagógico, llamado «Miracle Piano Teaching System Software».

NOVA LOGIC

El futuro está en el Voxel

Los creadores de la tecnología Voxel Space exhibían en su stand pocos programas pero de gran calidad. Al conocido «Comanche», en Amiga, PC y PC CD-Rom, se unían nuevos títulos. El primero de ellos era «Wolfpack», un simulador de submarino reedición de lujo en CD-Rom de un viejo conocido de los usuarios más veteranos, publicado bajo licencia de Mirrorsoft, hace años. Auténtica novedad era «Armored Fist», un programa que nos pondrá a los mandos de los más sofisticados tanques de fabricación soviética y norteamericana.

OCEAN

Un océano de variedad

En el stand de Ocean hubo de todo, como es su costumbre. Lo primero que nos sorprendió fue «Iron Angel», para PC y PC CD-Rom. Se trata de un simulador aéreo que, según los hombres de Ocean, contendrá técnicas espaciales tan buenas como las de «Inferno» o «TFX». Y hablando de estos otros dos juegos de la compañía inglesa, el primero de ellos saltará a escena en septiembre y será toda una revolución informática en los formatos de PC y CD-Rom, mientras que el segundo hará su aparición en Amiga 1200.

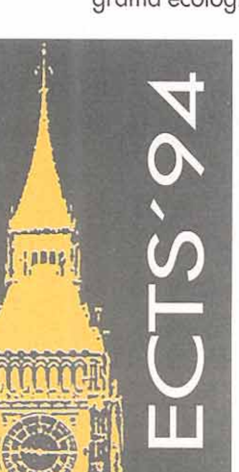
«Central Intelligence, para PC CD-Rom, pondrá a prueba vuestras habilidades como estrategas, en el tiempo en el que ejercéis de jefe supremo de un servicio de inteligencia. Y por último, Ocean se ocupó de nuevo de vuestro ordenador Amiga mediante «Mighty Max», un juego cuyo protagonista es un héroe diminuto que ya es famoso en más de medio mundo.

PSYGNOSIS

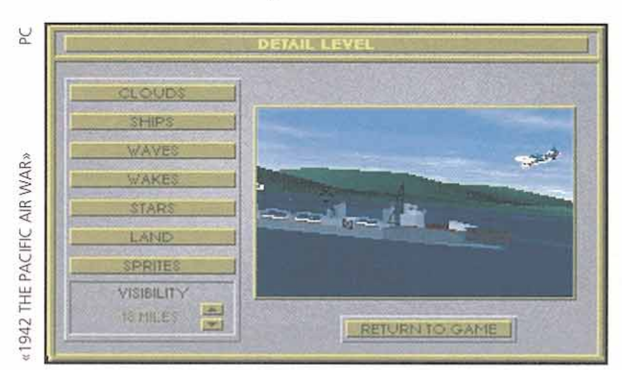
El espiritu del multimedia

Mil novecientos noventa y cuatro va a ser el año en que Psygnosis se destaque como compañía productora de multimedia. Eso es lo que decían los responsables de algunos de los títulos más famosos de la historia del software. Lo que no se les puede negar es que tenían un stand de lo más variado en cuanto a producciones. Allí podían verse desde programas educativos, como «Whales & Dolphins», de MDI, o «Rainbow Rascal» de Scops Software –con sus respectivas versiones en CD–, hasta «Lemmings 3» la ultimísima aparición de estos carismáticos personajes.

Pero siendo uno de los productos más atractivos, no hacía pasar inadvertidos al resto, entre los que encontramos «Wizard», un complejo RPG, o «Scavenger 4» en CD-Rom.




PC «UFO: ENEMY UNKNOWN»



PC «1942 THE PACIFIC AIR WAR»


PC «ARMORED FIST»

Las adaptaciones y versiones estaban a la orden del día con títulos como «Lemmings 2» para Mac, y una larga lista de programas en CD como «Innocent Until Caught», «Discworld» o «Lemmings». Y también en CD-Rom, aunque como una de las novedades más interesantes, estaba «Nibelungs Ring», primera parte de la trilogía «Ring Cycle», ambientado en Middle Earth, el mítico mundo creado por Tolkien y otros noverlistas.

RENEGADE

¡Viva la diversidad!

En el stand de Renegade se hacía realidad aquel viejo dicho que reza "en la variedad está el gusto". Comenzando por el PC, los programas más llamativos eran, por un lado la conversión de uno de los éxitos más recientes de los Bitmap Brothers, «The Chaos Engine», y «The Flight of The Amazon Queen», que también aparecía para Amiga y CD-Rom. Pero era la máquina de Commodore la que se llevaba el gato al agua con juegos como «Elfmania», de Terramarque, «Ruff'n'Tumble», o el esperado «Sensible World of Soccer», de Sensible Software que, además aparecerá sorprendentemente también para Atari ST.



SCI

Giro hacia el futuro

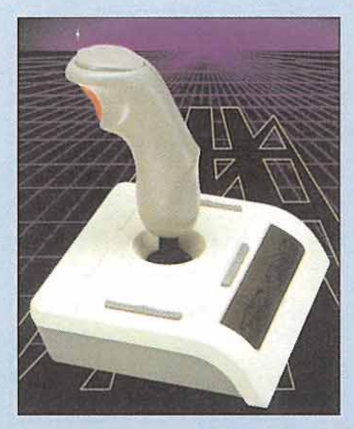
Antes conocida como The Sales Curve, SCI ha decidido apostar por el CD. Para ir abriendo boca, nos espera para el próximo otoño «CyberWar», segunda parte de «The Lawnmower Man». Con unos gráficos mejorados, SCI está desarrollando un programa muy interesante. En él tendrán cabida escenas de acción y puzzles de lógica, y se rumorea que ocupará tres CD´s. Y los usuarios de Macintosh con unidad CD, pronto podrán disfrutar de «The Lawnmower Man». Por otro lado, SCI está preparando para el año próximo un programa llamado «Death Machine», del cual mantienen el más absoluto de los secretos.

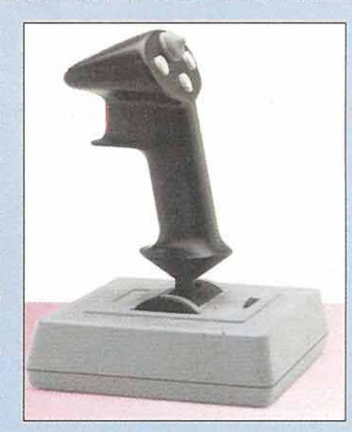
SIERRA ON-LINE

La base del mañana

Sierra presentaba sus próximos lanzamientos en un CD-Rom de PC, en el que se incluían demos de la gran mayoría. Atentos, que la lista es de órdago. Comenzamos con el deporte rey, ya que «Sierra Soccer World Challenge Edition» es si la memoria no nos falla, el primer juego de fútbol de Sierra. Aparecerá para todos los Amigas, incluyendo versiones mejorados para el 1200, el 3000 y el 4000. También para Amiga han realizado «King´s Quest VI».

JOYSTICKS MUY ESPECIALES





Las compañías de fabricación de joysticks también mostraron a los visitantes sus más importantes novedades. Por allí estaban CH Products, los creadores del "Flightstick" y que ahora han modificado haciéndolo aún más manejable; Suncom, que presentaban como novedad "Flightmax" para simuladores de vuelo; y, cómo no, los reyes del joystick Quickshot que se llevaban al público de calle con su "Super Warrior". Y que no se nos olvide Advanced Gravis que, a pesar de no tener novedades en lo referente a joysticks, atacaban muy fuerte con sus tarjetas de audio "Ultrasound".

Los juegos de lucha sufrirán un cambio importante cuando aparezca «Battledrome», un programa protagonizado por unos robots, realizado con gráficos poligonales. Otro título del que todavía se sabe muy poco es «Veltion». Mezcla de acción y aventura, estará diseñado a base de gráficos en 3D y paisajes fractales, todo ello en SVGA. Sólo para poseedores de CD-Rom. Y para finalizar, un bombazo: «Outpost», un programa para PC en CD-Rom y floppy que toma como base recientes investigaciones de la NASA en el campo de la colonización de otros mundos. Entre sus principales características destacan los gráficos renderizados y las realistas animaciones.

TEAM 17

Un billar muy especial

«Arcade Pool» será un programa de billar con características muy peculiares. Deberéis olvidar la visión en 3D y concentraros sólo en las posibilidades de conseguir el mayor número de carambolas con un gran realismo. También veremos en breve «Overdrive», que será un juego de carreras de coches con veinte circuitos que incluirán cinco terrenos diferentes.

TENGEN

La unión hace la fuerza

En Londres tuvimos oportunidad de comprobar hasta dónde puede llegar la nueva compañía Time Warner Interactive, formado por tres empresas tan importantes como son Time Warner Interactive Group, Atari Games Corp., y Tengen. El grupo abarcará todos los campos del entretenimiento, desde máquinas recreativas, hasta cartuchos de consolas pasando por el formato CD para cualquier máquina y aplicaciones interactivas para TV.

En la feria pudimos ver «Aegis Guardian of the Fleet» y «Hell Cab». El primero es un juego de estrategia en el que controlaremos el navío más poderoso del mundo. En cuanto a «Hell Cab», será una aventura en la que a bordo de un taxi neoyorquino podremos vivir algunos de los momentos más salvajes de la historia, como por ejemplo la antigua Roma. Estos dos títulos saldrán en PC CD-Rom, y éste último además, en Mac CD-Rom. Además, una gran cantidad de programas educativos y de base de datos estarán en breve terminados, entre los que destaca un recorrido por la Guerra del Golfo o un retrato del actual presidente de los Estados Unidos.

21st CENTURY ENTERTAINMENT

Cuidado con los flippers

21st Century Entertainment sigue apostando por los pinballs. «Pinball Dreams II» llegará a nuestros PCs como un disco de datos con cuatro mesas diferentes y un sonido alucinante. «Pinball Dreams Deluxe» saldrá en CD-Rom, reuniendo los tableros de «Pinball Dreams I y II», y con una guía de la historia de los pinballs. «Pinball Illusions», cuya característica más sobresaliente es la posibilidad multi-bola saldrá para PC, CD-Rom y Amiga. La compañía británica está preparando también un cuarto pinball para PC que presentará cuatro mesas distintas y curiosos mecanismos en el tablero.

U.S. GOLD

A la conquista del mundial

Auténtico sabor a mundial se vivía en U.S. Gold, debido a «World Cup USA 94», el juego oficial de los mundiales, que aparecerá, en su versión para ordenadores, en Amiga y PC. Un completísimo simulador del deporte rey, que no hay que perder de vista.

Por el contrario si lo que os gusta es la estrategia, «Dark Legion» en PC y PC CD-Rom seguro que os cautivara. Para los fanáticos del rol editará «Arena», un programa que pretende revolucionar el género. Y sin salirnos del mismo, AD&D presentó «Ravenloft», un vampiresco juego, con gráficos 3-D, y «AL-QADIM», ambos en PC y CD-Rom.

«Delta V», por su parte, os invitará a entrar en un mundo virtual para Pc, rodeados de un ambiente cibernético. Al igual que el espectacular y original «Interactive Movies», compuesto por nada menos que tres CD´s.

VIRGIN

Muchas sorpresas

Después del fenomenal «Sensible Soccer», ahora los programadores de la compañía inglesa, pretender abordar, y de qué manera, el deporte del golf con su nuevo «Sensible Golf». Un excelente juego que, al igual que los otros productos de Sensible, hace de su sencillez su mayor atractivo, y está disponible para Amiga y PC. De los creadores de «Reach for the Skies» pudimos ver un simulador de vuelo muy interesante: su titulo es «Overlord» y aparecerá para Amiga y PC. Siguiendo en el terreno de los simuladores, con «Werewolf KA-50» nos subiremos a bordo de un sofisticado helicóptero. Unos gráficos en SVGA y un alucinante sonido, son algunos de sus atractivos.

Por fin pudimos ver las primeras imágenes de la segunda parte del «The 7th Guest», «The 11th Hour»; una fenomenal producción que estará disponible en CD-Rom para PC y Mac. Como lanzamiento estrella estaban también las respectivas versiones para PC y Amiga, del bombazo de Disney «Aladdin». Y un lanzamiento que nos trajo una gran nostalgia y alegría, por allí deambulaba nuestro querido «Cool Spot», cuyo versión para PC, está casi terminada.

Como broche a los fenomenales trabajos que Virgin nos tiene preparados, se encontraban «Lost Eden» y «Creature Shock». Ambientado en la época prehistórica el primero, y en un insólito y monstruoso mundo, el segundo, los dos juegos proporcionarán al jugador un tremendo impacto, debido a su gran calidad técnica.

AMIGA



«ELFMANIA»

PC

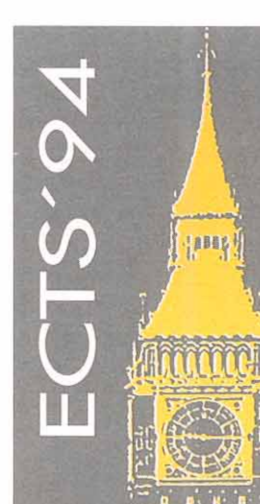


«OUTPOST»

PC



«THE 11th HOUR»





El certamen inglés ha demostrado una vez más que las consolas mantienen la vivacidad y el dinamismo de su mercado. La "competencia" con los ordenadores continúa siendo paralela, y las consolas que más juegos abarcan son Super Nintendo y Mega Drive. En definitiva, los más potentes y los que mayor diversión y jugabilidad ofrecen al consumidor.

LA FIERA QUE QUIERE COMERSE A MARIO Y SONIC



Atari está invirtiendo una buena cantidad de dinero en promocionar su consola Jaguar. Exactamente 64 bits de fiera consolera que ha recibido muy buenas críticas de los especialistas, pero que todavía cuenta con poco software. Y lo que es más peligroso, sus programas todavía no resultan especialmente espectaculares. Mucha máquina para tan poco juego. Quizás lo que necesite Jaguar es un cartucho "especial" que demuestre de lo que es capaz. Hasta ese momento «Alien vs. Predator» o «Cybermorph» es lo más que podréis encontrar para Jaguar. Una lástima, porque la consola merece mucho más. ¿Llegará a venderse en nuestro país?

ACCOLADE

Están en forma

Deporte "físico" y carreras de coches fueron los dos temas que centraron los argumentos de los cartuchos presentados. «Barkley Shut Up and Jam!», os hará saltar a lo más alto de la cancha de basquet con la ayuda del atleta de la NBA, Charles Barkley. Cuando bajéis de las alturas os encontraréis con el frío suelo de «Brett Hull Hockey» donde podréis competir con los mejores de hockey sobre hielo. Ambos en Mega Drive y Super Nintendo. «Combat Cars», para Mega Drive, con seis carreras automovilísticas en 24 pistas diferentes y «Speed Racer», tanto en la consola de Sega como en Super Nintendo, ponen la nota veloz.

ACTIVISION

Nuevos mundos

Activision acudió a la cita londinense con multitud de programas bajo el brazo. Para Mega Drive tendremos próximamente «Shangai II: Dragon´s Eye», un juego de habilidad que pondrá a prueba nuestra memoria. Para esta consola de Sega y también para Super Nintendo, presentaron varios títulos. «Pitfall: The Mayan Adventure», un cartucho de gran nivel técnico que nos trasladará al mágico mundo maya y «Radical Rex», un enorme arcade protagonizado por un pequeño Tiranosaurio, eran los más destacados.

Específicamente para Super Nintendo, se presentaron «X-Kaliber 2097», en el que la legendaria espada del rey Arturo viaja al espacio para acabar con el dominio de malvados alienígenas, y «Biometal», un arcade futurista con una sensacional banda sonora.

CODEMASTERS

Para todos los gustos

En el stand de Codemasters el hardware también tenía su punto de atención, gracias a un nuevo sistema que será incluido en los cartuchos de la serie Sportsmaster. Dicho sistema no es otra cosa que un adaptador para dos pads de control en el que, unido a las dos entradas de Mega Drive, se podrán conectar hasta cuatro jugadores simultáneamente.Como inauguración de este sistema, estará «Pete Sampras Tennis», un simulador del deporte de la raqueta, para Mega Drive. Seguimos con cartuchos deportivos, «Global Golf», una desafiante simulación para Game Gear y Master System.

En el terreno de los arcades, para Mega Drive y Game Gear, aparecerán tres prometedores títulos que llevarán por nombre «Captain Dynamo», «Capt´n Havoc» y «Sink or Swim».

Directamente de las recreativas, llega otro original y divertido juego, «Dino Racer» para Megadrive. Una carrera, en el que viajaremos a toda velocidad a lomos de un dinosaurio, intentando llegar a la ansiada meta. Tampoco faltarán las plataformas para los usuarios de Game Gear con «CJ-Elephant Fugitive», y los mata-marcianos, para Game Gear y Master System, con «Drop Zone». Pronto estará disponible también la segunda parte de «Micro Machines», para Mega Drive y Game Gear. Con nuevas pistas y nuevos desafíos, más emocionantes, peligrosos e impresionantes. Y por último para Mega Drive «Psycho Pinball».

CORE

Mega-CD y Mega Drive

Novedades muy interesantes presentó Core en Mega Drive y Mega CD. «Skeleton Krew», entre los más destacados, aparecerá allá por agosto, en un cartucho trepidante de acción, gráficos y sonido. ¿Os acordáis de Chuck Rock?, pues permaneced atentos los poseedores de un Mega CD, porque podréis vivir de nuevo sus aventuras. En esta ocasión Chuck ha cambiado su garrota, por una motocicleta, con la cual tendrá que recorrer innumerables fases, en lo que será «Chuck Rally». Nos trasladamos también al futuro con dos espectaculares productos, también para el Mega CD. En «Battlecorps», tendremos que manejar un gigantesco robot, a través de complicadas misiones. Mientras que en «Soulstar» nos dedicaremos a disparar contra todo lo que se nos ponga por delante, en un trepidante shoot-em-up.

CYBERDREAMS

El lado oscuro de las consolas

Los creadores de «CyberRace» no olvidan a los usuarios de Mega CD. En breve editarán «Dark Seed», y su continuación, «Dark Seed II», con todo el inquietante mundo de H.R. Giger; «I Have No Mouth, and I Must Scream», y «Hunters of Ralk», un juego de rol avalado por Gary Gigax, creador de la serie "Dungeons & Dragons". Eso es entrar con buen pie en el universo consolero.

DOMARK

Velocidad de vértigo

Domark presentaba en su stand títulos nuevos y versiones de juegos de otros formatos. Entre los primeros destacaba para Mega Drive y Game Gear «KawasaKi Superbikes», una trepidante carrera de motos y entre los segundos la versión para Mega CD de «AV8B Harrier Assault» y la versión para Mega Drive de «Prince of Persia».

EMPIRE

¡Vamos, Bubu !

Empire tenía tres títulos para Super Nintendo; dos de ellos protagonizados por Yogi, y el tercero por algunos de los personajes de Hanna-Barbera. Comenzando por este último, llevará por nombre «Hanna-Barbera Crazy Cartoon Chase», y es un juego de carreras donde pueden participar hasta cinco jugadores gracias al empleo del adaptador Multitap. Los otros dos son «Yogi Bear´s Cartoon Capers» y «Yogi Bear´s Gold Rush». En el primero tenemos que evitar que construyan una planta química en el Parque Jellystone y en el segundo, recuperar el dinero que un tal Jake ha robado al guardabosques y escondido en doce sitios diferentes.

FLAIR SOFTWARE

Dos jóvenes

«Oscar» es el primero de los dos títulos presentados en el ECTS. Su cinematográfico nombre se une a su argumento, ya que tratará la historia de un niño que visita diferentes cines, integrándose en las películas que allí se proyectan. Y «Whizz» también cuenta la historia de un joven pero en este caso el "mozuelo" es un aprendiz de brujo, con la habilidad de transformarse en lo que desee. Ambos para Super Nintendo y Mega Drive.

GAMETEK

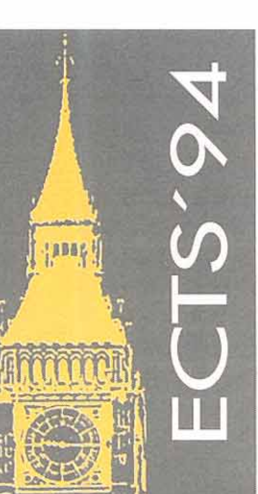
Con la grande de Nintendo

La aportación de Gametek se centró en Super Nintendo. Y los títulos son «Spectre» y «Utopia». El primero nos introduce en una batalla virtual, en la que conducimos un potente tanque; y el segundo es una buena oportunidad para crear la sociedad perfecta del futuro.

LORICIEL

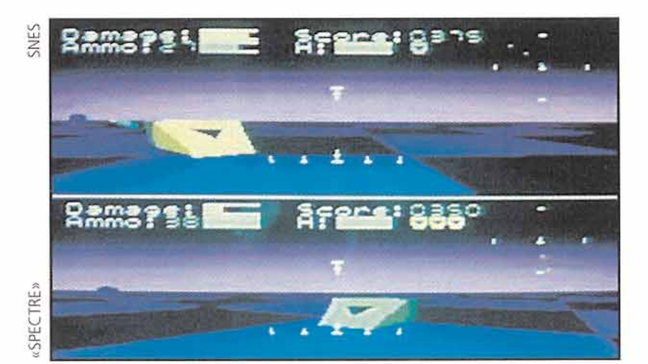
Uno para todos y todos...

El próximo proyecto de Loriciel para consolas se llamará «Los Tres Mosqueteros» y estará basado en la novela de Alejandro Du-

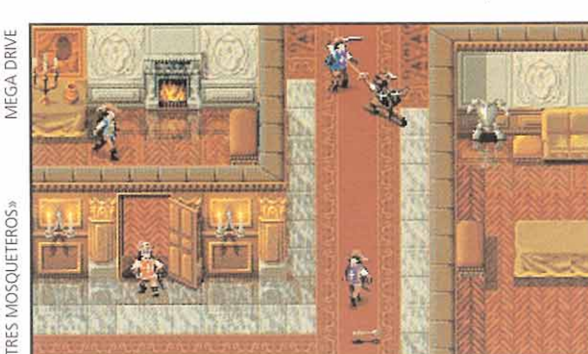




SNES «BARKLEY SHUT UP AND JAM»



SNES «SPECTRE»



MEGA DRIVE «TRES MOSQUETEROS»

mas. Se tratará de un coctel arcade/aventura en el que podrán participar hasta cuatro jugadores simultáneamente y aparecerá para Super Nintendo y Mega Drive.

MICROPROSE

La conquista del espacio

Microprose intentará conquistar el espacio junto con el capitán Picard y la nave Enterprise en un programa para Super Nintendo basado en la popular serie de la Paramount TV «Star Trek The Next Generation». El nombre que se le dará al juego será «Future´s Past» y se tratará de una aventura con grandes toques de arcade.

MINDSCAPE

Mario al ataque

Super Nintendo tiene en Mindscape uno de sus mayores aliados, y Mindscape en Mario su gran apuesta. Un cartucho protagonizado por Mario era el principal atractivo de los juegos de esta compañía. Su título: «Mario Mission Earth». Es un juego educativo previsto para octubre de este año. Pero si lo que os priva es la acción, la encontraréis, y de la buena, en cartuchos como «Metal Marines», «Thunder in Paradise», «Al Unser Jr.», «Val D´Isere» o «NCAA Football».

De todos modos, los chicos de Mindscape no se han olvidado de Sega, y para Mega CD tienen en fase de desarrollo «Megarace», un espectacular juego de coches que podremos ver en breve.

OCEAN

Fútbol internacional

Cuatro interesantes cartuchos presentó Ocean. El primero, «FIFA International Soccer», que, como supondréis, es fútbol, es internacional y es de la FIFA. El segundo «Green Lantern» nos transporta al mundo de los comics de DC gracias a uno de sus superhéroes. El tercero es el famoso «Desert Strike», un arcade con mucha "acción guerrera", y el cuarto saldrá a golpe de acelerador ya que su nombre es «Mario Andretti Racing». Todos, salvo el tercero que será lanzado en Game Boy, aparecerán en Super Nintendo

PSYGNOSIS

Toda máquina

¿Tenéis una Game Gear o una Game Boy? ¿Quizá una Mega Drive, Master System o Super Nintendo? Si es así, preparaos a disfrutar de la plaga más divertida del mundo, porque Psygnosis tiene casi a punto, para todos estos soportes, «Lemmings 2».

3DO, EL GRAN AUSENTE



¿Nos creeríais si os dijéramos que sólo pudimos ver un 3DO en funcionamiento? Pues es cierto, y ni siquiera con un juego terminado..., se trataba de una muestra de lo que sería el producto final. El 3DO en cuestión era un Real 3DO de Panasonic y aunque Toshiba anunció también en el E.C.T.S., que lanzará su propio modelo de 3DO no parece que la máquina esté cosechando mucho éxito en los EE.UU., y menos en Europa. El problema parece ser que el precio de la máquina, cercano a las cien mil pesetas al cambio, les parece muy elevado a los usuarios americanos. De momento, el lanzamiento de 3DO en el Reino Unido se ha pospuesto para después del verano.

Pero no es la única novedad de la compañía británica. Junto a «Lemmings 2» llegarán «Sensible Soccer», para Mega CD; «Benefactor», para Mega Drive, y «Second Samurai», para Mega CD y Mega Drive. Y en asunto de conversiones, «Puggsy» para Super Nintendo puede ser todo un titulazo. Muy atentos a Psygnosis, que viene pisando fuerte.

SCI

El cortador llega a las consolas

Las novedades que presentaba SCI para consolas eran únicamente dos, pero de una calidad que nos sorprendió gratamente. La primera es un arcade de plataformas que tiene como protagonista a un robot con unos puños de acero, al que le gusta destrozar todo aquello que se le pone por delante. Su nombre, «Mr. Tuff», y aparecerá a final de año para Super Nintendo, Mega Drive y Mega-CD. La otra es «The Lawnmower Man» para Mega-CD y Game Boy, los cuales siguen fieles el argumento de la película.

SONY IMAGESOFT

La fuerza del gigante

Entre la multitud de cartuchos de grandes compañías que Sony distribuye en Europa, en el ECTS, mostraron algunos muy interesantes. Entre todos ellos destacaban, por diversas razones, títulos como la versión para Mega CD de «Flashback»; «Elite», adaptación del clásico de ordenador; «Addams Family Values» o, lo que es lo mismo, el salto de la continuación de «Addams Family», del cine a la consola; el mismo caso que «The Flintstones», del que disfrutarán los usuarios de Super Nintendo, Mega Drive y Game Boy.

A todos estos títulos se unían otros como «Mighty Max», para Super Nintendo y Mega Drive, o «Battletoads Double Dragon», un extraño combinado de dos de los más exitosos arcades, para los mismos formatos.

TENGEN

Sega y sólo Sega

Los próximos lanzamientos de esta compañía estarán basados únicamente en las consolas de Sega Mega Drive y Game Gear. Para la primera, estará disponible «R.B.I. Baseball´94», versión mejorada y actualizada de este popular juego de béisbol. Más tarde se unirán a la lista «Lawnmower Man», «Megaswiv» y «Kawasaki Superbikes». En cuanto a la portátil, los títulos que aparecerán ya para después del verano serán «Road Rash 2» y «PGA Tour Golf II».

U.S. GOLD

Vive los mundiales

Felices andaban los responsables de U.S. Gold, con motivo de su más ambicioso proyecto, el juego oficial de los mundiales de fútbol «World Cup USA 94», para todos los formatos consoleros. Un gran juego que hace gala de una extraordinaria jugabilidad, debido a que se puede convertir en un simulador, para los amantes de lo difícil, o en un simple arcade deportivo.

Un personaje que ha hecho historia en el mundo de los comics Marvel, "The Incredible Hulk", conocido en nuestro país como "La Masa", da pie a un monstruoso juego de plataformas, de 16 Megas, para la SNES, Mega Drive, Master System y Game Gear. Como novedad se presentó también el «Road Rash» para Master System y Game Gear, y el «Desert Figther» para SNES.

UBI SOFT

A esperar tiempos mejores

Parece que la crisis ha calado hondo en Ubi Soft. Tan sólo contaban con un juego en su stand, de nombre «Hyper V-Ball», para Super Nintendo. Como muchos habréis deducido por su nombre, se trata de un programa de voleibol, en el que como novedad más destacada está la posibilidad de jugar con hombres, mujeres o incluso con androides. Todo ello en una perspectiva lateral.

VIRGIN

Juegos de cine

Muchos son los títulos que Virgin editará en breve. «El Libro de la Selva», para Mega Drive y Super Nintendo abre este recorrido. «La Bella y la Bestia» llegará también a Super Nintendo. Sin dejar de lado a Disney, otra bomba «El Rey León» que causará un gran impacto en Mega Drive, Master System y Game Gear. Se trata de «El Rey León». Otro éxito del cine, será versionado para Mega Drive, SNES y Mega CD, «Demolition Man».

Listo está también «Super Bomberman 2», la segunda parte del adictivo cartucho. Pero si lo que queréis es lucha, para Mega Drive, SNES, Game Gear, Master System y NES, os espera «Dragon», un arcade con increíbles animaciones, y sprites super grandes.

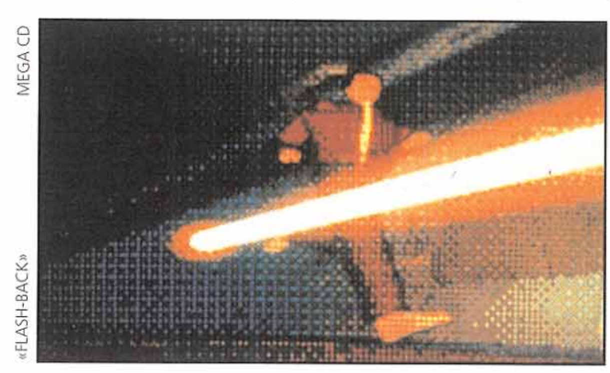
En el terreno de los juegos deportivos, el más destacable de todos es «Links» para Mega CD, el más completo juego de golf del software de entretenimiento. Mega Drive y SNES tendrán su parte también con «Goal» y «Jammit», un simulador de fútbol y de baloncesto respectivamente, que derrochan calidad por los cuatro costados. Y para cerrar el capítulo deportivo, para SNES un nuevo juego de tenis, «Smash Tennis».

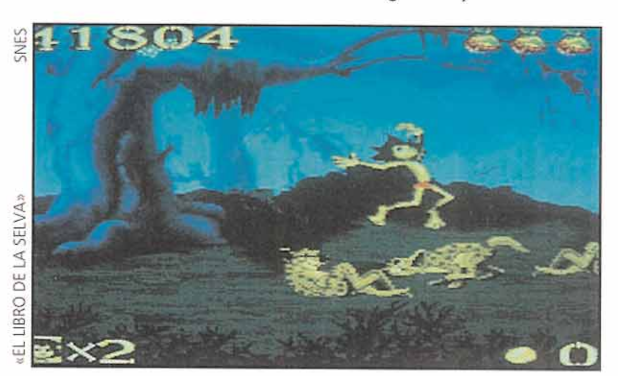
Para los amantes de las carreras prohibidas, «Rock´n´Roll Racing», hará las delicias de los usuarios de Mega Drive. Y para los que pensaban que Cool Spot ya había desaparecido, esta loca ficha vuelve para Mega Drive y SNES en «Spot Goes to Hollywood».

¿Os gusto «Dune»?, pues preparaos ya está aquí para Mega Drive «Dune II. The Battle for Arrakis», un estupendo juego mezcla de arcade y estrategia. Y para el final hemos dejado el último éxito de Sensible, «Cannon Fodder», para Mega Drive, Mega CD y SNES.

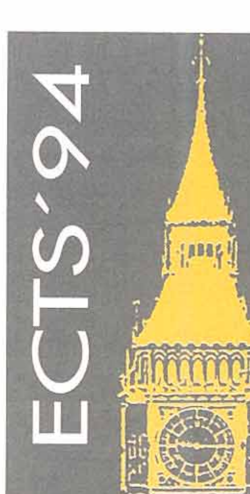


SNES «MR. TUFF»


MEGA CD «FLASH-BACK»



SNES «EL LIBRO DE LA SELVA»

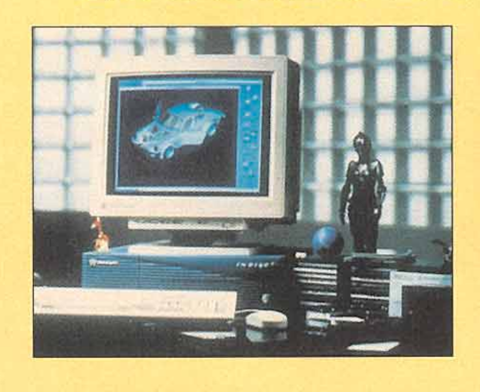


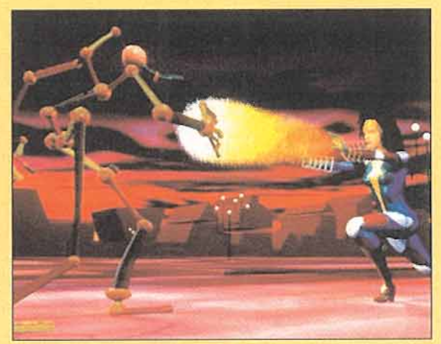


LONDRES: Capital del software

Sin lugar a dudas, las nuevas máquinas que intentan hacerse un hueco en el mundo del entretenimiento, cada vez tienen un camino más definido. Por lo que hemos podido ver, durante el ECTS, Amiga CD32 es la "maquina" que más apoyo de las compañías programadoras está recibiendo en Inglaterra.

LOS JUEGOS DEL FUTURO





Este año había stands que no sólo pertenecían a compañías de software de entretenimiento, sino que empresas como Wavefront, Psygnosis o Silicon Graphics habían dedicado un stand a sus sistemas de desarrollo. Wavefront presentaba Gameware; un software que corre bajo Silicon Graphics y que permite la creación de imágenes fotorealistas que luego se pueden emplear para crear animaciones en videojuegos. Psygnosis, por su parte mostró Psy-Q; un sistema de hardware y software basado en PC que permite desarrollar programas para videoconsolas, CD-ROM y CD 32. Y Silicon Graphics enseñaba las máquinas sobre las que se realizarán los juegos para su tan traído y llevado Project Reality.

CODEMASTERS

Dizzy el héroe

Dos son los lanzamientos para Amiga CD32: «Captain Dynamo», un loco juego de plataformas, lleno de acción y «Dizzy CD Collection», una recopilación con diez juegos protagonizados por el carismático Dizzy.

CORE

Un universo total

Core se ha preocupado en satisfacer a todos los usuarios, y entre estos, a los de Amiga CD32. «Universe» es el plato fuerte de sus lanzamientos. Junto a él destacan también «Skeleton Krew» y «Banshee» un trepidante arcade.

CYBERDREAMS

La semilla negra

¿Muchos títulos de Cyberdreams para el CD32? Pues más bien, no. Tan sólo uno, pero de referencia obligada. Llega a la máquina de Commodore el afamado «Dark Seed».

DOMARK

Tras la pista del CD32

Domark no se ha quedado atrás en la carrera del CD32. Tras una genial secuencia de introducción nos meteremos de lleno en el papel del Comisionado Fosberry en «Herewith the Clues» para descubrir al culpable de unos asesinatos.

FLAIR SOFTWARE

Apuesta por el Commodore

Flair también ha apostado por el CD 32. Y los juegos en este formato tienen nombres tan diversos como dispares. Así: «Whizz» es la historia de un aprendiz de brujo –que también saldrá para Saturno de Sega y Jaguar–, «Paradox», una visión de la época medieval, «Soccer Superstars» o toda la pasión del fútbol del mundial, «Surf Ninja», basado en la película y por último «Dangerous Streets».

GAMETEK

Géneros opuestos

El CD 32 cuenta a partir de ahora con las adaptaciones de dos clásicos, como son «Frontier-Elite II» y «Humans», tanto su primero como su segunda parte. Seguro contarán con la fuerza que arrastran de versiones anteriores.

GRANDSLAM

Golf de élite

El CD32 será el punto de mira de Grandslam con cuatro títulos: «Bump´N´Burn», –un divertido juego de carreras–, «Beavers», –una aventura–, y por último «Reunion» y «Nick Faldo´s Golf» que llegan desde el PC.

INTERPLAY

Mejorar lo presente

El salto al futuro se basa en la aceptación de los clásicos de hoy. Así lo entiende Interplay, al desarrollar distintas conversiones de algunos de sus mejores juegos. CD32 y 3DO son los beneficiarios del buen hacer de esta compañía, con el genial «The Lost Vikings», «Battle Chess Enhanced» para la primera, y, «Battle Chess» y «Another World» para el 3DO.

MICROPROSE

La generación del 3DO

Microprose anunció la próxima disponibilidad de «A World for all Seasons» para 3DO, un juego que presentará las aventuras de la nave estelar Enterprise y sus tripulantes.

MINDSCAPE

La carrera definitiva

Mindscape, junto a The Software Toolworks, presentó juegos para CD32 y 3DO. De los primeros, pudimos ver «Evasive Action» y «Megarace», la última producción de Cryo, ambos para CD32. The Software Toolworks decantaba su trabajo hacia el 3DO, con títulos multimedia como «The Animals», junto a los que se podían ver títulos como «Megarace» o «Dragon Lore».

OCEAN

Vuelo alto

La firma inglesa presentó un juego que sorprendió en dos aspectos: el primero, por su fama, hablamos de «TFX»; y segundo por el formato en el que sale, CD 32.

PSYGNOSIS

Una compañía benefactora

Es innegable el éxito que el CD32 tiene en Inglaterra. Y no es de extrañar que Psygnosis, una de las compañías que siempre han apostado por Amiga, se decida a lanzar títulos como «Benefactor» o «Second Samurai». Tan sólo dos, sí, pero de gran calidad.

RENEGADE



Entre ayer y hoy

Renegade era una de las pocas compañías que presentaba juegos nuevos para CD 32 como «Ruff´n´Tumble». Pero también era inevitable encontrar conversiones como «Fire & Ice» y «Speedball II».

SCI

Aprovechar la capacidad

La segunda entrega de la trilogía comenzada con «The Lawnmower Man» aparecerá en navidades en CD32. Una vez más tomaremos el control del Dr. Angelo, en el intento de destruir el super computador VSI.

TEAM 17

Versión de lujo

De lujo será sin duda la versión del conocido «Body Blows» para CD32. Entre sus novedades, os podemos decir que incluirá 22 luchadores, música digital en 16 bits y voces diferentes para cada uno de los guerreros.

21 st CENTURY ENTERTAINMENT

Pinballs de fantasía

21st Century Entertainment nos reveló en el ECTS, el lanzamiento de «Pinball Dreams» o «Pinball Fantasies», uno de los dos, para la Jaguar. Además, «Pinball Fantasies» saldrá también en CD32, al igual que «Marvin Minx».

VIRGIN

Once horas

Virgin también se está volcando en 3DO y Jaguar. Para la primera tienen pensado editar de «The 11th Hour». Mientras para las dos, y para el CD-I, pronto lanzarán también «Creature Shock», además de «Demolition Man» para el 3DO.

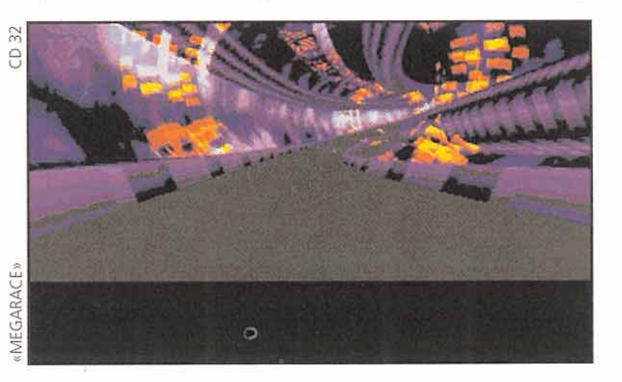
En cuanto a terreno deportivo, el super título se llama «Links», el más perfecto simulador de golf creado jamás, que pronto estará disponible para 3DO. Y para terminar, otro arcade pero esta vez de lucha, «Dragon». El máximo exponente de este juego son los más de 2000 frames de animaciones que poseen los luchadores, a demás de tener un tamaño de sprites más que considerable.

Equipo Micromanía

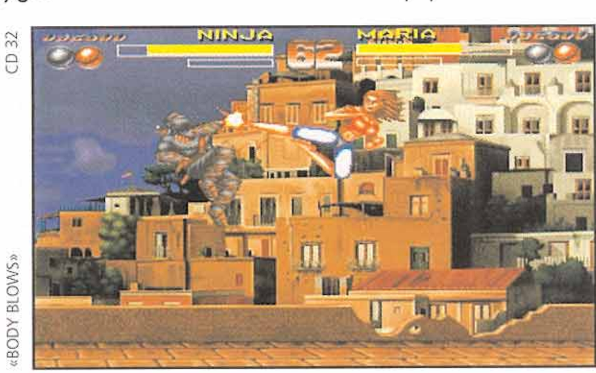




CD 32 «BUMP'N'BURN»



CD 32 «MEGARACE»



CD 32 «BODY BLOWS»

La evolución del Rol

UNO SE IMAGINA NUESTRO SALÓN DE REUNIONES COMO UN TANTO LÓBREGO Y HÚMEDO. SIN EMBARGO, CUANDO LLEGAN ESTAS FECHAS SE PASA CALOR AQUÍ DENTRO; SE DERRITEN HASTA LAS ARMADURAS. Y ES QUE A LA TEMPERATURA PROPIA DE LA ESTACIÓN SE UNE LA EXCITACIÓN POR LA PROXIMIDAD DE UN PERIODO EN QUE NOS PODEMOS DEDICAR CON MÁS TIEMPO A LA AVENTURA Y AL JDR. ESPEREMOS QUE EL CONTENIDO DE LA REUNIÓN COMPENSE CON CRECES ESTE TÉRMICO SUFRIMIENTO.

Antes de pasar a comentar una interesante curiosidad que he observado últimamente en los JDR´s, veamos qué novedades nos aguardan para el verano. Hay una que sobresale sobre las otras; hablamos de «Pagan: Ultima VIII». También es oportuno mencionar las dos últimas partes de "Might and Magic". Son JDRs llamados a triunfar, si bien en nuestro más limitado ámbito, debido a su pureza. Otra novedad importante es «Ishar III».

A nivel internacional, y según me informan los hermanos Fernández Lindo desde San Feliu de Llobregat, tenemos la publicación de dos interesantes segundas partes. Se trata de «Captive 2: Liberation» y, más interesante, «Dungeon Master II», continuación "genuina" del clásico. También destacan otros dos JDRs de la casa alemana Thalion: «Amberstar» y «Ambermoon», y que es fácil intuir corresponderán a una misma serie. Siento no poderos dar más datos, pero también yo era la primera noticia que tenía. Gracias por el soplo, chavales.

UN RASGO EVOLUTIVO DEL JDR

Como realidad de la que forman parte, los JDRs son algo cambiante, cuyas características procuran adaptarse a la tecnología existente y, aún más, al gusto de los demandantes. Un ejemplo obvio son los gráficos y el sonido. A nadie se escapa que estas características han evolucionado notablemente. No obstante, no es este rasgo tan claro el que me propongo analizar ahora, sino otro más sutil, pero no por ello menos significativo.

Desde el principio, uno de los rasgos más identificativos de un JDR era que, en él, nos encarnábamos en un grupo de héroes. Todos los clásicos iniciales cumplen esto: «Dungeon Master», «Bard´s Tale», «Might and Magic», «Wizardry», «Ultima»... El número de integrantes era variable entre cuatro y ocho.

En la actualidad, la tendencia parece haber cambiado. Cada vez son más los JDRs en que comenzamos con un solo personaje. En algunos casos, durante la aventura se le reunirán otros al cumplir ciertas tareas o llegar a algún sitio. Pero en la mayoría, al héroe le toca realizar todo el camino solo. Ejemplos de esta clase de JDRs los encontramos sin mucho esfuerzo en las últimas publicaciones: «Dungeon Hack», «Lands of Lore», «Serpent Isle», «Ishar», «Ultima VIII»... ¿Por qué está ocurriendo esto? ¿Es preferible o no al sistema anterior? Bueno, como suele ocurrir, va en gustos.

Desde luego, el hecho de comenzar o realizar toda la aventura con un único personaje confiere más realismo al juego. Al fin y al cabo, el jugador suele ser uno y de esta forma se puede identificar con el aventurero. Si conduce a un grupo su personalidad quedará dispersa entre sus miembros; además, se preocupa por igual de todos ellos y no se centra en ninguno.

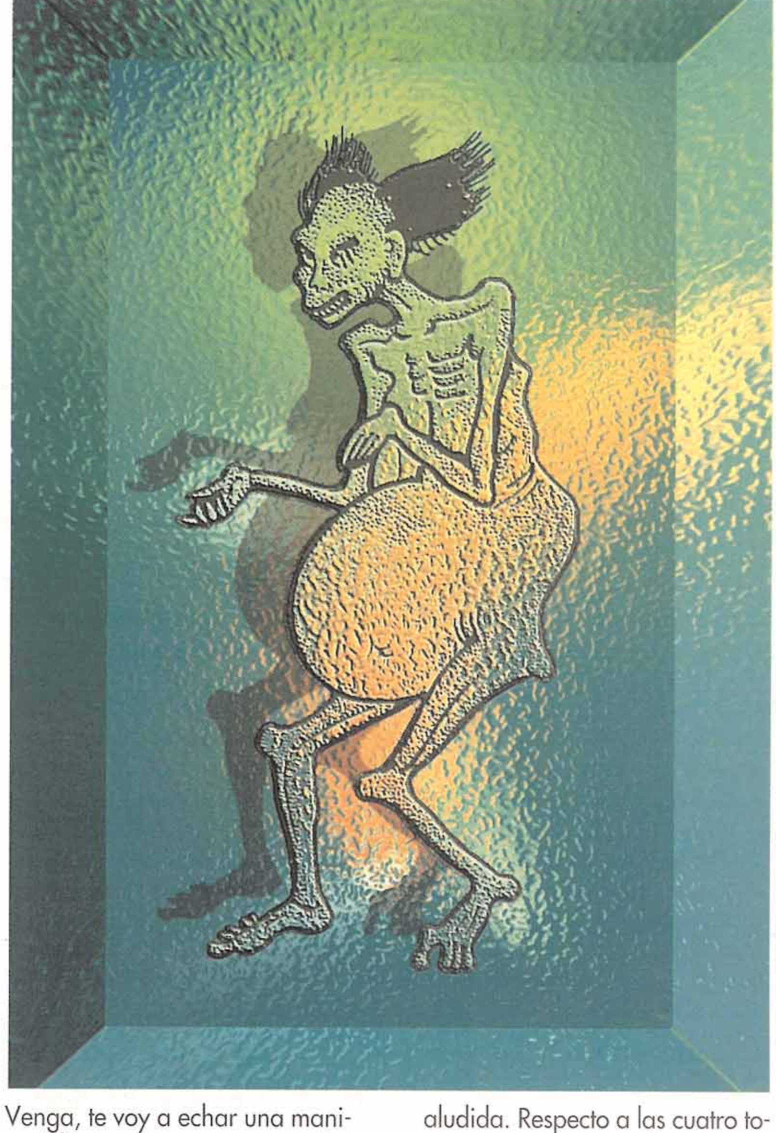
El manejo de un solo héroe acerca, por otro lado, el JDR a la videoaventura, como es evidente para quien observe la estructura de dichos juegos. Quizá el enorme éxito que han venido cosechando tal clase de juegos son la causa última de estas actuaciones. Pero es claro que de esta forma se sacrifica la riqueza de historias y enigmas que se pueden ofrecer a un grupo variado de héroes. Desde luego, «Shadowlands» hubiera perdido mucho si no se hubiera permitido el manejo de un grupo de cuatro miembros. Gracias a ello se ofrecían obstáculos imposibles a un solo héroe, y más complejos y, por tanto, más exigentes. Se pudo comprobar en «The Summoning», de sistema similar pero con un solo personaje, como se caía en la monotonía.

Y esto sin haber considerado que, normalmente, cada uno de los aventureros tiene sus propias características con lo que cada uno va a ser imprescindible. Es poco realista que un mismo personaje pueda desarrollar habilidades superiores de guerrero, ladrón y mago en todas sus vertientes.

Hecha esta somera recolección de pros y contras a cada método, a la que posiblemente vosotros podáis añadir otros, concluyo dejando constancia de que tal tema es perfectamente opinable. Cada uno preferirá una cosa u otra. Pero, si me preguntáis mi opinión os diré que, como clasicista que soy, prefiero llevar un grupo a un individuo. Las razones, las expuestas. Nada, y vamos con los demás.

OTROS MANIACOS

Parece que por fin, con cierta timidez, comienzan a acercarse a nuestro cónclave aventureros procedentes de Terra para exponer sus inquietudes. Sin embargo, en lo referente a gustos (y votos) tienen todo el desparpajo del mundo, como prueba nuestra cercana Calabozolista. Lo cierto es que Pablo Jiménez no sabe cuál es la contraseña para entrar en los calabozos del castillo Whiteshield.



Venga, te voy a echar una manita. Efectivamente, necesitas las claves que te revelan los guerreros de las esquinas del castillo; a continuación, escríbelas en el orden que te dice el de la entrada; finalmente, "restar el nombre del castillo" equivale a tachar todas las letras que aparezcan en esa secuencia y estén contenidas en WHITESHIELD. Las letras restantes, en orden, te dan la contraseña que necesitas. De todas formas, poco vas a poder hacer ahí abajo a estas alturas de juego. Te recomiendo que visites antes Slitherscult Stronghold, por ejemplo.

No se puede decir que hayan tardado mucho las respuestas que pedía Daniel Grande. Muchos maniacos se han precipitado en su ayuda. El guardián de la calavera resulta fácil de matar si provees a tu grupo de armas poderosas, como las que puedes adquirir en la segunda isla, o usas algún hechizo curioso, como el de parálisis. Pero te aviso que al final del combate, su hermano gemelo te acometerá por la espalda. Dicha calavera constituye uno de los varios fragmentos de un esqueleto, y habrás de colocarla, junto a las otras piezas, en un pedestal de la isla helada. Su finalidad, no te la digo. Sigamos. El mago del este resulta ser un experto en cetrería. Has de llevarle un águila, a adquirir en la segunda isla, que domesticará contra el pago de su minuta; el ave te conducirá precisamente a la cálida isla antes aludida. Respecto a las cuatro torres están, aproximadamente, en el centro de la segunda isla, en un pasillo que termina cerrado. Finalmente, los habitantes de las aldeas parecen carecer de utilidad, en la línea con la profundidad de los juegos de esta serie. Muchas gracias a todos los que habéis contestado estas incógnitas.

Hipólito Rodríguez, de Vigo (Pontevedra) propone más. Permitidme que os las traslade: ¿cómo conseguir el collar que pide el jefe del pueblo?, ¿cómo matar a los bichos verdes del bosque, si es que hay que hacerlo? Respecto al collar, Sergio Recio, de Málaga, sostiene que está en poder de un lagarto en un claro del bosque. El mismo Sergio tiene algunas dudas en tal juego, así como en otros muchos. Pero hoy sólo propondremos las de «Ishar•2»: ¿cuándo se debe ir a la biblioteca para la guía turística?, ¿para qué sirve el bardo y qué significa su canción?, ¿qué símbolo es preciso para entrar en "Terciopelo Azul"?, ¿para qué sirve la llave de la prisión?, ¿y el cuerno del mamut...? Cómo matar al lagarto? Nada, si sabéis alguna respuesta no dudéis en transmitírmela.

Vaya hombre, me ha caído una gota de sudor en todo el manuscrito. Mirad, muchachos, pero creo que por hoy ya hemos tenido bastante. Salgamos a refrescarnos y zambullirnos en otra aventura, y no os olvidéis de que el próximo mes, más.

Ferhergón

CALABOZOLISTA

Movidita tenemos la lista este mes. Lo primero a resaltar seguro que ya lo habéis notado. Por primera vez en la historia de nuestro ranking sale «Shadowlands». Y ahora atended al número uno, al que ha llegado como una exhalación, desplazando sin ningún miramiento a los "Ultima VII", el primer JDR de la recién estrenada (por nosotros) serie "Might and Magic". Mantienen la cabeza alta los dos representantes de la serie "Ultima". En los próximos meses van a recibir un gran refuerzo, con «Ultima VIII: Pagan», que va a verse enfrentado en dura pugna con los representantes de "Might and Magic". Este mes se cuelan en la lista «Shadowcaster» e «Ishar II», que ya conocían de puestos similares. Para terminar ya el comentario, confieso que sigo echando de menos a «Lands of Lore», tanto en la lista como entre los maniacos. ¿Por qué no os gusta?

Votos contabilizados en Junio-94

LISTA DE CLASIFICACIÓN PARCIAL:

1. Might and Magic III: Isles of Terra
2. Ultima VII: The Serpent Isle
3. Ishar II: Messengers of Doom
4. Ultima VII: The Black Gate
5. Shadowcaster

MIGHT AND MAGIC III
ISLES OF TERRA

Localización: ciudad de Fountain Head. Destino: ni idea. Estamos en el mundo de Terra y acabamos de librar la urbe citada de una invasión de ratas, matando a su caudillo, el Rat Overlord. Sin embargo, ahora, y tras recoger nuestra recompensa, estamos ciertamente despistados. Y eso pese a haber escuchado atentamente los mensajes procedentes de las fuentes purificadas. Este galimatías no hay quien lo resuelva. Nuestra única oportunidad es que a Ferhergón le apetezca darse una vuelta por este planetilla.





PC
A la hora de entrar en combate, tendremos cuidado en seleccionar a los enemigos más poderosos primero.



PC
A pesar de que os pueda parecer inocente en su aspecto, esta rata puede daros más de un dolor de cabeza.

Y como bien habréis deducido, sí me apetece conocer ese mundo. Así que vamos ya con las ayuditas, comenzando desde el punto citado: estamos en Fountain Head y acabamos de dar el finiquito al Rat Overlord. Hecho esto, al donar una moneda a las fuentes de la ciudad, se nos darán mensajes algo crípticos sobre distintas misiones que vamos a tener que acometer para ir enfilando el objetivo final del juego. La mayoría de ellas no son imprescindibles para concluirlo, pero hay un problema: no sabéis cuáles son las susodichas. Así que habrá que tratar de abordarlas todas. No os preocupéis: en general, la mecánica del juego sirve para resolver todas ellas a la vez.

A LA HORA DE LUCHAR

La primera cosa importante es equipar con armas a nuestros héroes; aparte de las de combate cuerpo a cuerpo, la mayoría de las clases pueden llevar también un arma de tiro. Pues bien, al divisar un grupo de enemigos, será conveniente tender a alinearnos con ellos cuanto antes para poder aderezar su avance con una salsa de nuestras flechas, de forma que lleguen a la lucha algo suavizados. De lo dicho podéis observar que no es conveniente avanzar apresurados a por el enemigo, sino más bien esperarles. Adicionalmente, dado que son tontos y no nos ven si no les hemos visto, será conveniente no girar hacia los lados una vez tengamos un monstruo enfrente, dado que si allí hubiera alguno comenzaría también a atacarnos desde el flanco, con la consiguiente complicación.

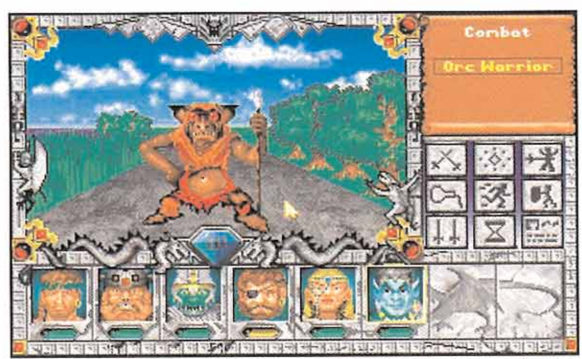
Lo dicho es válido para muchos de los enemigos, pero no así para aquellos que tengan algún ataque lejano, bien mágico o físico (con flechas). Los del primer caso suelen ser los más peligrosos, y puede ser un suicidio esperarles, puesto que en cada paso te lanzarán sus poderosos hechizos. Ante estos, lo mejor suele ser dejarles que se aproximen siguiendo la siguiente danza: giras hacia uno de los lados y te desplazas hacia atrás; el monstruo avanzará recto hacia la posición que ocupabas, pero tú estarás fuera de su línea de fuego. Repite el proceso hasta que esté a un paso, y procura darlo tú para entrar directamente en combate cuerpo a cuerpo. Permitidme que insista en la importancia de esta táctica.

Alternativamente, si el monstruo es realmente duro en combate cercano, podréis usar otra táctica, que requiere mucho espacio libre y puntos de magia. Básicamente se trata de "mantener distancias". Cuando el



PC

Explorar los distintos calabozos por completo es imprescindible para no dejarnos ningún cabo suelto.



PC

Una vez hemos salido de Fountain Head, la jungla del mundo exterior nos espera con más de una sorpresa.



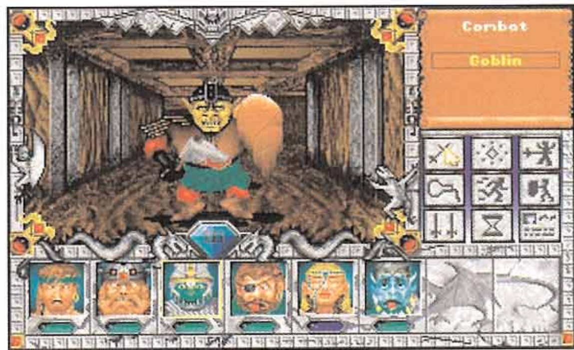
PC

Contar en nuestro grupo con un druida puede resolvernos gran parte de los problemas a la hora de viajar a las islas.



PC

En una de las fuentes de la "ciudad azul", al echar una moneda se nos proporcionarán algunas pistas valiosas.



PC

Si no tenemos cuidado, podremos encontrarnos con la sorpresa de que algún personaje ha sido envenenado.

enemigo esté a tres pasos, le lanzáis un hechizo. En su turno, avanzará y se quedará a dos pasos. Pues bien, ahora os dais la vuelta y realizáis el hechizo "Jump", con lo que, tras el movimiento del malo, volvéis a estar a tres pasos y podéis repetir el proceso. Ya os dais cuenta de que necesitaréis bastante espacio en línea recta para acabar con el tipo.

Ya en combate cuerpo a cuerpo, es fundamental el orden de intervención de nuestros héroes. En cada turno, intervendrán una vez, lo mismo que los monstruos, con la ventaja de que ellos como mucho son tres. Según el bicho, os puede interesar que intervenga cuanto antes el mago o alguno de los guerreros. Conclusión: debes procurar que ambos tengan alto el atributo de velocidad, para lo que deberás repartir estratégicamente las subidas del mismo que hay disponibles durante la aventura. Al único que no importa que se lo subas es al ladrón. En algunos de los monstruos esto resulta de una importancia enorme, pues son lentos pero tienen un ataque mortal, de forma que, si sobreviven cuando les llega el turno, es muy posible que tu grupo pase a sostener una lápida.

OTROS CONSEJOS

Primera cosa, hazte con los servicios de un druida (druid) o de un explorador (ranger) tan pronto como puedas. En alguna de las ciudades podrás contratar a uno. También puedes optar por generar uno para el grupo inicial. La importancia de llevar una de estas clases se debe a que son las únicas que pueden lanzar ciertos hechizos. En concreto, el de "Andar sobre el agua" (Walk on water) que puede facilitarte enormemente la aventura, como no deja de ser lógico en un mundo compuesto por islas.

Antes me he referido a la "mecánica" del juego. Ahora puede ser adecuado explicarla. Es muy sencilla: consiste en explorar todos y cada uno de los calabozos "de pe a pa", sin dejar títere con cabeza ni esquina sin explorar o cofre sin abrir. De esta forma encontraremos todo lo que nos pueda ser útil para las misiones a cumplir. Por supuesto, esto es fácil en teoría, pero ofrece algún problema en la práctica.

Hay problemas que podríamos llamar de orden interno. Son los enigmas o adivinanzas o cosas que hay que realizar para poder llegar a ciertas zonas del calabozo. Las pistas que encontremos dispersas por el mismo nos ayudarán en su resolución. Lo más habitual es que todas las pistas precisas estén en el mismo edificio..., pero hay algún caso en que no. Os daré un ejemplo: la secuencia para abrir "The Lock" en la Cathedral of Carnage se encuentra inscrita en las paredes del "Ancient Temple of Moo".

Y también hay problemas que calificaré como externos. Es, simplemente, saber en qué orden hay que visitar las distintas localizaciones. Por ejemplo, dónde ir después de resolver Head Fountain. Aunque no hay una secuencia precisa de resolución, sí se puede decir que conviene ir entrando a los lugares por orden de dificultad de sus habitantes. Si el primer bicho que nos saluda también nos mata, lo normal será que busques otro lugar de turismo. En cada sitio se te darán algunas ideas sobre cuál emplazamiento conocer después. Y también hay algunos para los que se necesitan llaves u otros objetos, en que, obviamente, sólo podrás entrar si lo tienes, lo cual te exigirá visitar previamente algún otro de los sitios. Para que veáis que no soy tan malo, os haré un par de recomendaciones para conocer después de Fountain Head. Visitad el Ancient Temple of Moo, que está un poco al suroeste de Head Fountain, o bien la ciudad de Baywatch, ya bastante al sur y orillando el Gran Océano, en el centro de Piranh´s Bay. Otro destino apetecible puede ser Arachnoid Caverns, bajo Crystals Mountains, si bien aquí deberéis tener cuidado con los gusanos tóxicos, bichos bastante duros. Finalmente, el castillo Whiteshield también tiene su interés, aunque los calabozos son sólo aptos para aventureros muy expertos.

Equipar a nuestros héroes con un buen armamento es fundamental en esta aventura. Para ello contaremos tanto con armas para la lucha cuerpo a cuerpo como de tiro.

El último punto a tratar tiene que ver con los inventarios. Nuestras exploraciones y combates van a traernos un sinfín de objetos de todo tipo, hasta el punto de que habrá que deshacerse de muchos de ellos, conservando los restantes.¿Cómo saber con cuál quedarnos y cuál desechar? La solución es fácil: te vas a la tienda más cercana y te pones a ver cuánto te ofrece el tendero por cada cosa. Así, podrás quedarte con las cosas más valiosas y vender las restantes, que tampoco echarás a perder, pues. Estas visitas deberás hacerlas periódicamente y, en particular, en cuanto se te dé el mensaje de que no puedes llevar más cosas, no sea que te quedes sin alguno de los objetos importantes. Por supuesto, la selección citada debes hacerla por géneros de objetos: debes mantener las seis armas (usables) más valiosas, los seis arcos, las seis armaduras, escudos... (siempre que puedan usarlos los respectivos personajes). Hay objetos mágicos (orbs, boxes, wands...) que tienen hechizos. En ningún caso son imprescindibles, y yo los vendía siempre para no ocupar puestos en las mochilas de los personajes. Respecto al hechizo que tienen, te da una pista su calificativo.

Y esto se va a quedar aquí, por el momento. Supongo que con este saco de consejos podréis aventuraros en Terra con muchas posibilidades de triunfar. Pero ya sabéis que "del dicho al hecho hay un gran trecho". Vais a enfrentaros con enemigos muy duros en que os hará falta estrategia, fuerza y mucha suerte; y vais a descubrir enigmas complejos en que no echaréis de menos ingenio, paciencia y..., mucha suerte. Ánimo, y si tenéis problemas, os espero en nuestra reunión mensual.

Ferhergón

YO, NEXUS 7

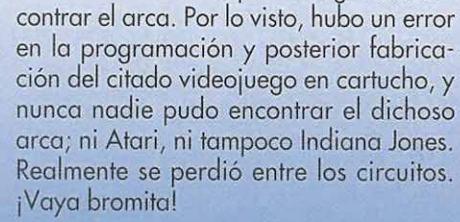
Por Rafael Rueda

Curiosidades para adictos II

¿Recordáis vuestros viejos ZX Spectrum, MSX o Commodore 64? Ellos nacieron en los "dorados años ochenta". Fue en aquella época cuando la informática dejó de ser una ciencia hasta entonces "rara y desconocida" para una gran mayoría, y se convirtió en "golosa asignatura" de dominio público. ¿Seguro que os acordáis? Bueno, pues para los "desmemoriados" o los que todavía andáis un poco dormidos del disco duro, aquí van algunos antiguos recortes y noticias que os transportaran en un "viajero flash-back" hasta aquellos parajes "ochenteros".

DATABASE 2:

*"DESDE LOS ESTADOS UNIDOS NOS LLEGAN LOS JUEGOS MÁS VENDIDOS Y LAS PUNTUACIONES MÁS ALTAS DE 1984":



- Juegos para ordenadores: 1. «Flight Simulator II»; 2. «Lode Runner»; 3. «Sargon III»; 4. «Ultima III»; 5. «Zaxxon»; 6. «Summer Games»; 7. «Wizardry»; 8. «Zork»; 9. «Transylvania»; 10 «Star League Baseball».

- Videojuegos: 1. «Pitfall II»; 2. «Centipede»; 3. «Wargames»; 4. «Q-Bert»; 5. «Burger Time»; 6. «Pole Position»; 7. «Popeye»; 8. «Kangaroo»; 9. «Defender»; 10. «Decathlon».

- Juegos de calle: 1. «PunchOut» (Nintendo); 2. «Spy Hunter» (Bally); 3. «Tennis» (Nintendo); 4. «Track & Field» (Konami); 5. «Pole Position» (Atari); 6. «Mach 3» (Mylstar); 7. «Space Ace» (Cinematronics); 8. «Star Wars» (Atari); 9. «FireFox» (Atari); 10. «TimePilot´84» (Konami).

- Puntuaciones: «FireFox»- 376.052; «Spy Hunter»- 346.890; «Track & Field»- 96.850; «Puch Out»- 1.453.630; «Space Ace»- 770.866; «Star Wars»- 300.007.866; «Discs of Tron»- 370.900.

¿Llegásteis vosotros alguna vez a batir estos records?

***MARATHON DE ORDENADORES**

"Sean Sullivan, un fanático jugador de BridLington, ha conseguido un record mundial de permanencia frente a un ordenador. Estuvo tecleando su ordenador 50 horas ininterrumpidas (sólo podía descansar cinco minutos por cada hora de trabajo). La hazaña se realizó en Bridlington Computer Center, con el sano propósito de recaudar fondos para un centro juvenil de su ciudad natal. Los ordenadores empleados fueron un Commodore 64, un ZX-81, un Dragón, un Vic y un BBC". Seguro que la hazaña les costó a "los dos" un buen dolor de cabeza, ¿no creéis?

***REVOLUCIONARIO MACINTOSH**

"El Macintosh Apple ha nacido dispuesto a dar la batalla en el terreno de los micros. Con sus 128KBytes de RAM, su disposición vertical y su pantalla integrada monocromática... Además, y esta es su característica más destacada, su sistema 'ideográfico en pantalla' permite al usuario familiarizarse con su manejo desde el momento en que se sienta a teclear". Supongo que os habréis dado cuenta de que los menús por iconos no son tan jovencitos como pensábais, ¿verdad?

*"Hace un año y pico que compré «En Busca del Arca Perdida» y de las tantísimas veces que he jugado, todavía no he encontrado el arca. A ver si me ayudáis a encontrarla porque estoy a punto de desistir". Este era el grito desesperado de "uno" de los "muchos" chicos que habían adquirido el cartucho para la consola Atari 2600, y que no lograban encontrar el arca. Por lo visto, hubo un error en la programación y posterior fabricación del citado videojuego en cartucho, y nunca nadie pudo encontrar el dichoso arca; ni Atari, ni tampoco Indiana Jones. Realmente se perdió entre los circuitos. ¡Vaya bromita!

*"Con vistas a la promoción del sistema ColecoVisión, la firma Coleco, en EE.UU., durante las pasadas fiestas de Navidad, regalaba muñecas 'Cabbag Patch Kids' a quienes compraban una consola de la citada firma". ¿Las muñecas "repollo" jugaban con videojuegos?

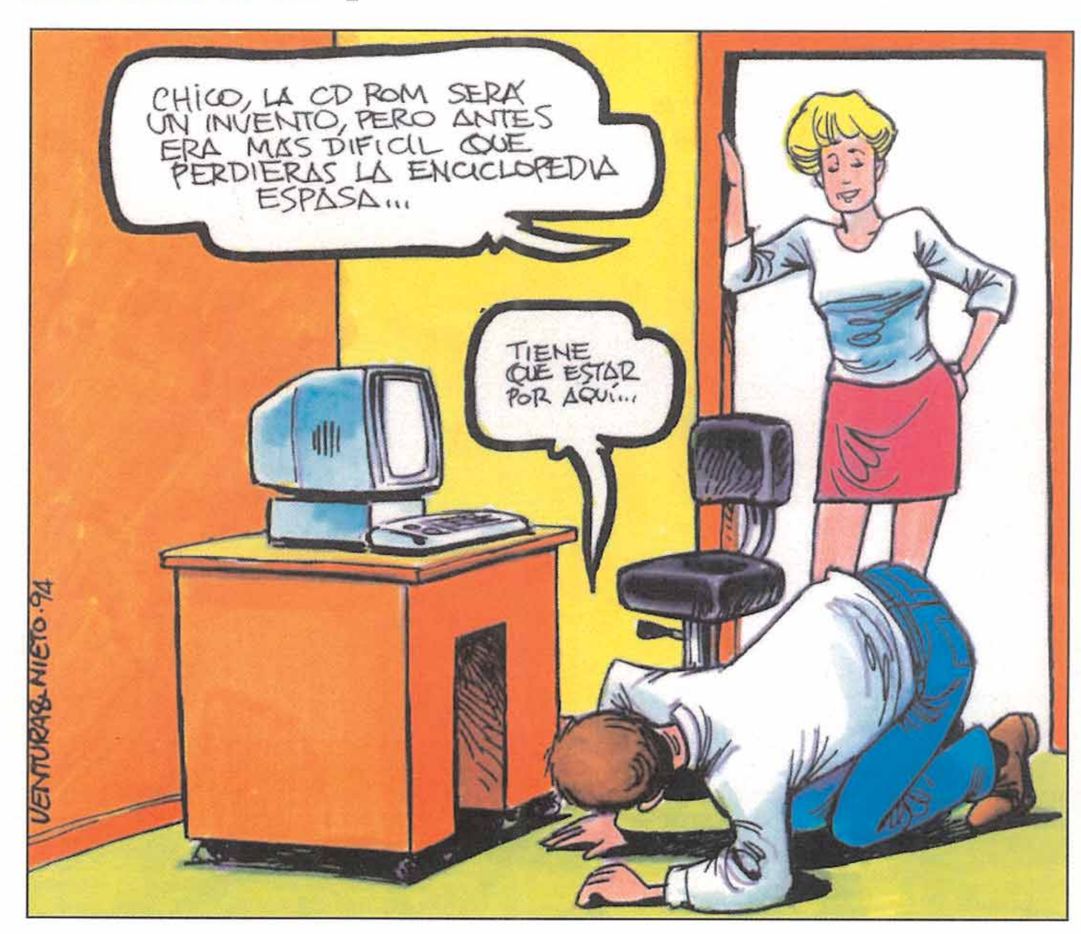
*Un joven Tailandés, de nombre Thitti SiamWalla, acababa de "desarrollar el primer ordenador en lengua 'árabe'. Gracias a su iniciativa se puede disponer de El Corán completo en cinco discos". Históricamente flipante.

*"Cuando la joven Jeanine Dearduff estaba llegando a los 10.000.000 de puntos en el juego de calle «Tapper» en una sala de juegos de Charlotte, en Carolina del Norte, EE.UU.-, un cámara de televisión despistado desenchufó la máquina arruinando el final de la competición". Según cuentan, la chica llevaba 14 horas seguidas sin parar jugando al «Tapper», y la televisión local se había desplazado hasta allí para filmar el acontecimiento. La misma TV se cargó el tinglado y supongo que Jeanine arrancaría el joystick y se lo haría tragar al cámara-operador de un solo golpe. Yo lo hubiese hecho.

Espero que hayáis disfrutado con estas curiosidades. ¡Hasta muy pronto!.



HUMOR por Ventura & Nieto



formidable

... la celebración el primer aniversario de nuestro centro servidor de Hobbytex. El pasado día 20 de mayo cumplía un añito de vida, en el que ha visto cómo recibía el máximo galardón que un centro novel puede conseguir, ha inaugurado secciones nuevas de gran utilidad a los usuarios y ha llevado a cabo diálogos en directo con importantes personalidades del mundo del software.

lamentable

... que aparezcan algunos programas en CD-ROM que necesitan instalarse enteros o en una parte muy elevada en el disco duro para poder funcionar. Si una de las ventajas del CD es ser un soporte de gran capacidad, lo cual lo hace perfecto para mantener nuestro disco duro más o menos libre, y algunos juegos no la utilizan, están desaprovechándola. Algo que a pesar de que sucede en contadas ocasiones, no deja de ser un tanto negativo.

¡PRIMICIA MUNDIAL!

EL PRIMER EMULADOR DE SPECTRUM PARA POWER PC

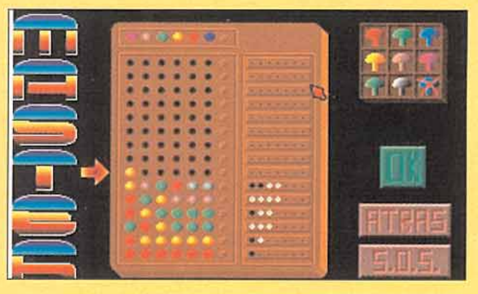


Tras muchas semanas de esfuerzo, investigación y pruebas, hemos conseguido el primer emulador de juegos de Spectrum para equipos diseñados con el nuevo procesador Power PC. En la imagen que acompaña a estas líneas podéis comprobar que nuestras palabras son tan ciertas como que para hacerse rico hay que ser honrado...

En dicha foto, se puede ver un Macintosh con el Power PC en sus entrañas, en el que estamos jugando con el «Final Fight» desarrollado para el mítico ordenador de Sir Clive Sinclair. A pesar de las diferencias, tanto de diseño como de posibilidades que hay entre el Power PC y el ZX-81, nuestros expertos programadores han conseguido desarrollar el programa en cuestión. Dentro de poco tiempo, si las licencias y los derechos de registro lo permiten, hasta es probable que lo distribuyamos por un módico precio.







El arte de programar

Fernando Colomer, un lector cántabro de la revista desde hace tiempo nos mandó hace varios meses un sobre con dos discos y una carta en la que nos explicaba el contenido de los mismos. No sabemos el motivo aunque lo sospechamos, pero nos ha llegado ahora, con lo que no hemos tenido la oportunidad de mostrar tu trabajo hasta este momento. Dichos discos contienen dos programas y una demo. Comenzando por la última, se trata de una mezcla de imágenes moviéndose por la pantalla. No está mal, aunque como todo, podría estar mejor. Y los primeros son dos juegos que la mayoría conoceréis. Por un lado está el «Destape», una mezcla de «Volfied» y «Sextris», que nos ha alegrado la vista a más de uno de la redacción. Y por otro, el juego «Master Mind», que recrea perfectamente su homónimo de tablero. Bueno Fernando, pues enhorabuena por tu trabajo, que nos ha gustado mucho y te animamos a que nos sigas enviando tus creaciones (y esperemos que la próxima vez no tarden tanto).

¿Por qué..., no ha aparecido todavía un software capaz de aprovechar al máximo las capacidades que ofrece el procesador Pentium de Intel?

¿Cuándo..., saldrán al mercado español las primeras aventuras gráficas de LucasArts y otros para el Mega CD, prometidas desde hace tiempo?

¿Cómo..., habrán conseguido en Sega España reducir el precio del cartucho de «Virtua Racing» a casi la mitad del que tendrá en el resto de Europa?

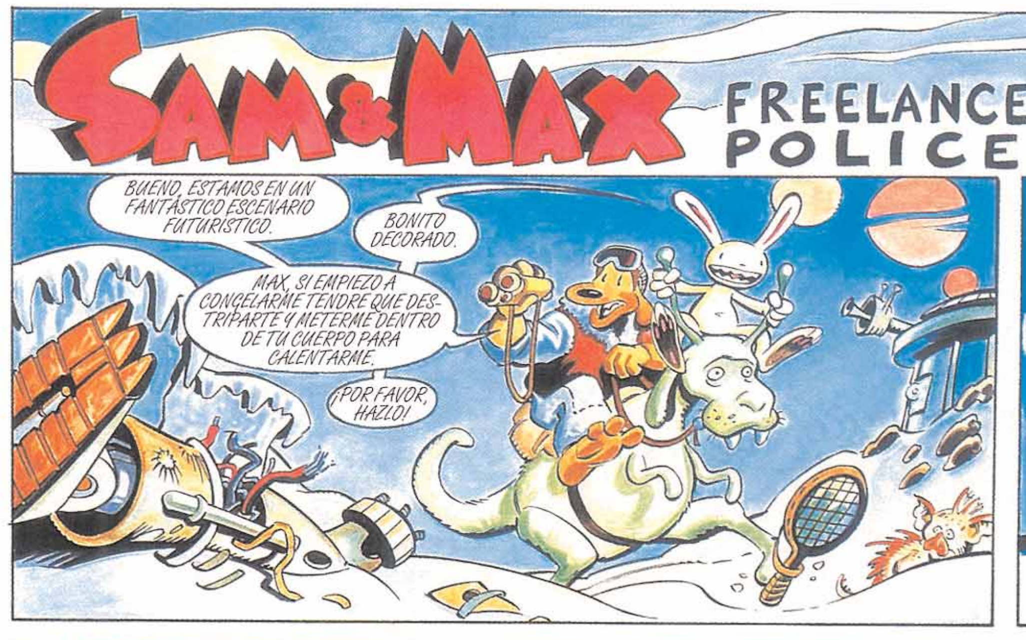
¿Qué..., ocurrirá cuando llegue la hora de distribuir la consola PS-X de Sony en nuestro país?, ¿Llegará o se quedará más allá de nuestras fronteras?



...el nombre de la compañía creadora de títulos tan importantes como «Sim City 2000», «A-Train» o «Sim Farm» es producto de un juego de palabras. Maxis, que es el nombre de dicha compañía por si todavía no lo habíais descubierto, es la hora exacta en la que su fundador nació, aunque leído al revés (six A.M.). De esta y otras curiosidades pudimos enterarnos durante el transcurso de una visita que miembros de Maxis hicieron a la redacción de Micromanía, y de la que podéis encontrar más información en las páginas de Actualidad, en este mismo número.

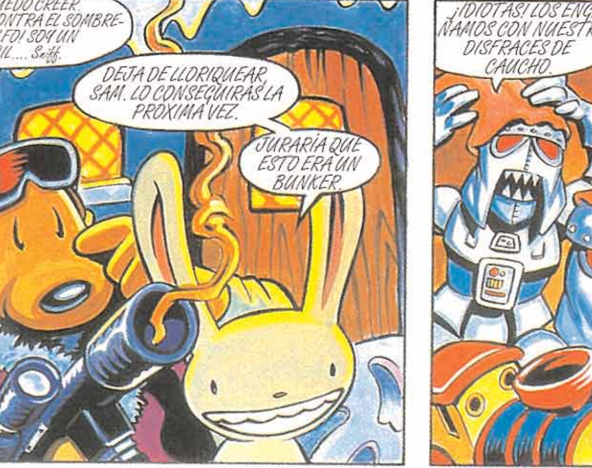
NOTA. Sabemos que sois unos chicos muy inquietos y que os rondan por la cabeza muchas preguntas sin respuesta. ¿A qué esperáis para escribirnos y contarnos qué pensáis? ¡¡Aguardamos impacientes vuestras cartas!! Os recordamos que nuestra dirección es:

MICROMANÍA,
HOBBY PRESS S.A.
C/De los Ciruelos. nº4,
28700San Sebastián de los Reyes (Madrid).



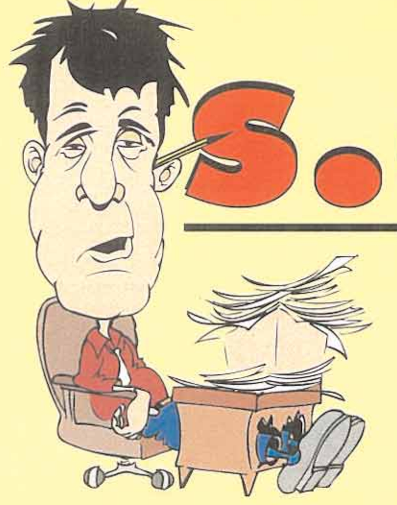










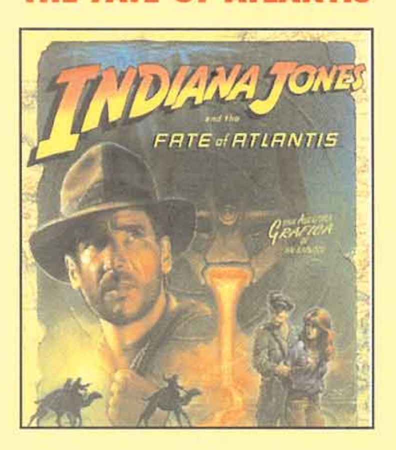


S.O.S. WARE

Para que vuestras dudas sean resueltas, sólo tenéis que enviarnos una carta en la que aparezcan los siguientes datos: NOMBRE, APELLIDOS, DOMICILIO, LOCALIDAD, PROVINCIA, **ORDENADOR, PROGRAMA**, PREGUNTA. Por favor, no olvidéis realizar vuestras preguntas siguiendo este esquema. Nos permitirá agilizar las respuestas y serán publicadas rápidamente.
Nuestra dirección es: HOBBY PRESS S.A.
MICROMANÍA
REFERENCIA: S.O.S. WARE
C/ De los Ciruelos 4
San Sebastián de Los Reyes
28700 Madrid
Es IMPORTANTE que no olvidéis incluir en el sobre en un lugar visible la referencia MICROMANÍA – S.O.S. WARE

No hay nada como la colaboración mutua... Nos explicamos: gracias a que vosotros nos mandáis vuestras dudas sobre los programas que os plantean tantos problemas, especificando los ordenadores en los que los tenéis instalados, nosotros os las podemos resolver sin problemas. Así es como funciona la sección de S.O.S. Ware, gracias a un intercambio de información...

INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS



Estoy en la isla de Creta y tengo el taquímetro sobre la estatua. ¿Qué debo hacer para entrar en el laberinto del minotauro?

Manuel Martín. (Málaga)

Debes empujar las piedras que ocultan las dos estatuas que representan la cabeza y el rabo del toro y, desde cada una de ellas, utilizar el taquímetro ajustándolo hacia el cuerno del lado correspondiente para trazar dos líneas que marcan la posición de una equis en el suelo. Cavando en ese lugar con la costilla se obtiene un disco lunar, momento en el que debes regresar al pedestal, colocar uno sobre otro los dos discos y manipular el disco lunar para que en la parte superior coincidan el sol del mediodía y la luna llena tal como se explica en el libro de Platón.

VARIOS

Tengo un modem VideoTex fabricado por EXP-TELECOMUNICACIONES, al utilizar el software que acompaña lo instalo internamente en el COM4, que es el único que tengo libre y me dice esperando tono de marcar, pero dice que no encuentra el tono. ¿A qué se debe esto?

Ignacio Serrano. (Huelva)

Lo mas probable es que lo hayas instalado mal, si esta bien conectado tanto a la red telefónica como al SLOT de Expansión, lo más probable es que debas configurar el programa indicándole otro COM si no te deja utilizar el actual

¿Cuando decís que el programa PC BASKET necesita 560K de memoria, os referís a memoria base o a base más extendida?

Vladimir López. (Barcelona)

Nos referimos a memoria base, el resto si hay, acelera todo un poco, si no la hay no importa, puedes jugar.

Busco una tarjeta de sonido sobre un precio de 30.000 pesetas y he pensado en una ADLIB o SOUND-BLASTER pero al final la SOUND GALAXI NX PRO me parece mas interesante, ¿Cuál me recomendáis? ¿Y para qué sirve el gestor de memoria QEMM-386?

David Azufra. (Burgos)

Por ese precio, te recomendamos o la SOUND BLASTER PRO o GALAXI NX PRO que poseen nivel multimedia. Dicho gestor te permite cargar la mayoría de los programas que indicas en tu autoexec en la zona de la memoria superior al primer Mega por lo que consigues liberar memoria base.

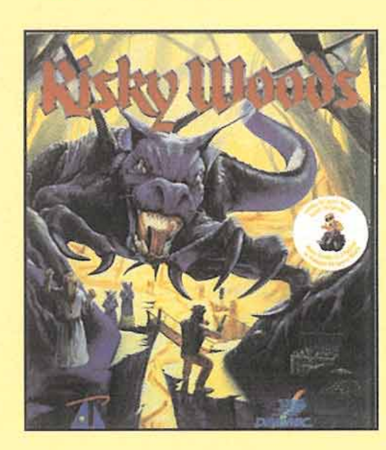
JURASSIC PARK

¿Podéis darme las claves de todas las fases?

Javier Táboas (Vigo, Pontevedra)

Las claves de la versión A-500 son 8EB75C3D, DE5FB8C5, EEE7740D, BEB75C25, AEA7542D, BEA7542D, CE5FB0C5, FE6FA8DD, EE77780D y 9E074035.

RISKY WOODS



Tengo el «Risky Woods», pero como mi ordenador es muy lento, no tengo tiempo de acabar las fases, ¿Existe alguna forma de conseguir tiempo infinito?

Carlos Garrudo. (Sevilla)

Si, teclea el cargador de la Micromanía numero 58.

MANIAC MANSION

¿Qué líquidos hay que mezclar para que crezca la planta Chuck? ¿Dónde está el verdadero disco para que la lámpara se rompa? ¿Para qué sirve la lechuga, el pollo apestoso y las botellas rotas de ketchup?

I. Portilla (Guipúzcoa)

La planta crece regándola con agua de la piscina guardada en el tarro. Para romper la lámpara pon el disco en el gramófono, graba el sonido en un cassette e introdúcelo en el reproductor de cintas que hay dentro del armario en la habitación de la lámpara. Los objetos que mencionas no tienen utilidad.

¿Cómo puedo vaciar la piscina? ¿Dónde está la película sin revelar y cómo se revela? ¿Cómo puedo abrir la rejilla cubierta de arbustos en el jardín delantero?

Sebastiá Ferrer. (Barcelona)

Al llenar el tarro con agua de la piscina observarás algo que brilla en el fondo que resulta ser la válvula que la vacía. El rollo de película se encuentra entre los arbustos situados a la entrada de la casa, dáselo a Michael junto con el revelador que se obtiene absorbiendo el líquido derramado con la esponja. Podrás abrir la rejilla después de haberte fortalecido haciendo pesas.

CD-ROM PARA AMIGA

¿Tiene el CD-ROM del Amiga 500, el A570, la misma capacidad gráfica que los CD-ROM de PC y otros como el Mega-CD y el 3DO? ¿Se pueden usar los programas "Real 3D" y "3D Studio" en un Amiga 500 con un mega de memoria?

S. B. Alves (Matosinhos, Portugal)

Lógicamente no, ya que la capacidad gráfica viene definida por el propio ordenador sin que la unidad de CD-ROM la modifique y por tanto el Amiga 500 solo puede mostrar 32 colores simultáneos frente a los 256 de un PC con tarjeta VGA. La versión 1.4 del "Real 3D" funciona perfectamente en la configuración que señalas, aunque lógicamente más memoria, disco duro y un equipo más rápido se harán casi imprescindibles para realizar trabajos complejos.

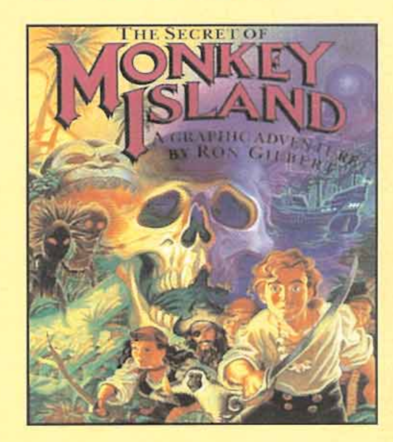
ABADIA DEL CRIMEN

Cuando por fin he encontrado el espejo en el laberinto, como puede entrar , ya que solo puede entrar ADZO y se me acaba la vela

Patricia Peyro. (Valencia)

Eso que dices de que solo puede entrar ADZO es un fallo del programa, para entrar en el pasadizo, súbete en uno de los escalones (Graba por si acaso te equivocas de escalón) y pulsa la Q y la R

MONKEY ISLAND



¿Me gustaría saber como puedo hablar con el cocinero del SCUMM BAR?

Elena Villalba. (Madrid)

No puedes, no te vale de nada, si quieres hacer algo en la cocina, entra cuando el se vaya

FLASHBACK

¿Cuáles son las claves para el "Flashback" de Amiga?

Juan Iranzo. (Zaragoza)

Las claves que pides son SPIN, KAVA, HIRO, TEST, GOLD y WALL para el nivel "easy", BURN, EGGS, GURT, CHIP, TREE y BOLD para el nivel "normal" y YOUR, LINE, NEST, LISA, MARY y MICE para el nivel "hard".



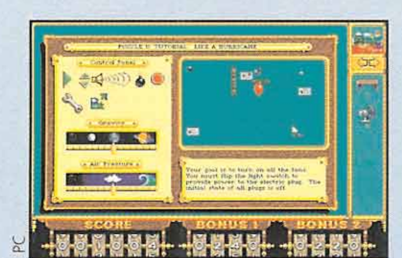


Divertido pero simple

THE INCREDIBLE MACHINE

El desarrollo de la mente de los niños es un tema en el Sierra llevan trabajando hace tiempo. Fruto de esa preocupación nacieron «Eco Quest» o «Castle of Dr. Brain» con un claro fin: conseguir que los más pequeños aprendan y se diviertan.

- SIERRA ON LINE
- Disponible: **PC**
- T. Gráfica: **VGA**
- Inteligencia


PC

Todo un ingenio mecánico hay que idear para poder pasar a la siguiente pantalla.

El desarrollo de «The Incredible Machine» es extremadamente sencillo, muy parecido al utilizado en «Bill´s Tomato Game». El programa nos propone una serie de problemas a superar, para lo cual necesitaremos hacer un buen uso de los objetos que el ordenador nos ofrezca, así como de los que ya se encuentran en la pantalla. Con ellos tenemos que construir un ingenio mecánico que nos ayude a conseguir el objetivo propuesto al principio.

«The Incredible Machine» tiene una adicción muy alta, ya que ir superando todos los niveles exigirá de toda nuestra atención. Los gráficos son sencillos y destaca el hecho de que las pantallas estén realizados en alta resolución. Su estupenda "banda sonora" está compuesta por variadas melodías, acompañadas de los efectos sonoros de rigor. Además, el control de las distintas piezas se realiza de una forma muy sencilla por medio del ratón, con el que las podemos colocar en la posición que queramos. Fruto de todo esto es un programa superadictivo, en el que los gráficos han sido sustituidos por una jugabilidad muy alta.

O.S.G.

Un programa muy adictivo, sin muchos excesos técnicos. **85**

ORIGINALIDAD	78
GRÁFICOS	75
ADICCIÓN	85
SONIDO	84
DIFICULTAD	78
ANIMACIÓN	79

A cañonazo limpio

SUPER BATTLE TANK 2


SUPER NINTENDO

El día es muy caluroso y tenemos ganas de refrescarnos con la victoria sobre un enemigo. Ahí tenemos a uno...


SUPER NINTENDO

Cuando el sol está a punto de ponerse la visibilidad es deficiente. Los otros tanques son difíciles de localizar.

El tema de la guerra es uno de los argumentos más explotados, tanto en ordenador como en consola. A la gran cantidad de títulos disponibles, viene ahora a unirse «Super Battle Tank 2», con el que tomaremos el control de un impresionante tanque.

- ABSOLUTE ENTERTAINMENT
- Disponible: **SUPER NINTENDO**
- Arcade

Y ese es uno de los carros de combate más poderosos que existen: el M1A2. Equipado con un cañón de 120 mm y una ametralladora, puede llegar a alcanzar cerca de 70 kilómetros por hora. Con este plan, ante nosotros se nos presentarán un total de 16 misiones. En ellas los objetivos se centran en destruir cualquier tipo de fuerza enemiga que encontremos. Cada vez que completemos cuatro, el programa nos ofrecerá una clave que nos servirá para continuar desde ese punto.

La primera vez que jugamos con este programa nos sorprendió la buena realización del scroll al movernos por el escenario. A pesar de que los decorados poseían bastantes detalles y la velocidad de movimiento era alta, la suavidad era una nota constante que no se alteraba aunque en pantalla aparecieran una gran cantidad de enemigos. Relacionado con esto se encuentran los gráficos: el interior de nuestro tanque posee un alto número de detalles con lo que la sensación de realismo aumenta. Cambiando de tercio, el sonido es una maravilla. Las melodías no existen, pero los efectos sonoros son notables, dentro de los cuales están las cadenas del tanque, los disparos y las explosiones. Con todos ellos, la sensación de estar a los mandos de un M1A2 es bastante real. De este modo no resulta difícil pensar que la adicción es alta, bastante alta. En resumen, se trata de un juego bastante interesante y muy recomendable para aquellos que gusten de este tipo de programas, los cuales lamentablemente no se prodigan mucho en nuestra consola.



O.S.G.

Nunca fue tan divertido jugar a la guerra con un tanque. **82**

ORIGINALIDAD	44
GRÁFICOS	82
ADICCIÓN	84
SONIDO	83
DIFICULTAD	83
ANIMACIÓN	84

Un juego de cine

DRACULA UNLEASHED

El Príncipe de las Tinieblas vuelve a la vida, en esta ocasión de la mano de la firma Viacom.

- VIACOM
- Disponible: **PC CD-ROM, MEGA CD**
- V. Comentada: **MEGA CD**
- Aventura

La trama argumental de «Dracula Unleashed» es muy sencilla: Dracula quiere "compartir" su vida eterna con la novia de Alexander Morris y éste trata de impedirlo. Sin embargo, no debe haber sido tan fácil la realización técnica de esta idea al elaborar un interfaz y estilo de juego similar a los utilizados por esta compañía en la serie "Sherlock Holmes Consulting Detective". El monitor se divide en dos secciones claramente diferenciadas. En la parte superior encontramos una ventana que recoge imágenes digitalizadas de los protagonistas y las situaciones por las que atraviesan. La forma de intervenir en el desarrollo de la historia es mediante iconos ubicados en la zona inferior de la pantalla que nos permiten elegir el tipo de acción que vamos a llevar a cabo. Cada vez que seleccionamos un icono determinado, el vídeo refleja la acción ejecutada pasando a una nueva localización,


MEGA CD

Las imágenes digitalizadas imprimen un enorme realismo a toda la terrorífica acción del juego.

dialogando con algún personaje, cogiendo objetos...

Si decimos que «Dracula Unleashed» es un juego de gran calidad seguramente no estaremos descubriendo nada nuevo. Viacom es una de las compañías que sabe hacer no sólo buenos programas a nivel técnico, sino que consigue dotarlos de un halo de misterio que engancha al jugador desde el primer momento.



O.S.G.

Una hermosa historia llena de terror, misterio y muerte. **84**

ORIGINALIDAD	45
GRÁFICOS	85
ADICCIÓN	84
SONIDO	84
DIFICULTAD	83
ARGUMENTO	81

Recomendados

1. **DRAGON'S LAIR** — *EMPIRE (PC CD-ROM)*
2. **CANNON FODDER** — *VIRGIN/SENSIBLE SOFTWARE(PC)*
3. **PAGAN: ULTIMA VIII** — *ORIGIN (PC)*
4. **MASTER OF ORION** — *MICROPROSE (PC)*
5. **WORLD CUP U.S.A. 94** — *U.S. GOLD/TIERTEX (PC, SUPER NINTENDO, MEGA DRIVE, GAME GEAR, GAME BOY)*
6. **THE CHAOS ENGINE** — *MICROPROSE/RENEGADE/BITMAP BROTHERS (AMIGA, SUPER NINTENDO, MEGA DRIVE)*
7. **VIRTUA RACING** — *SEGA (MEGA DRIVE)*
8. **BENEATH A STEEL SKY** — *VIRGIN/REVOLUTION SOFTWARE (PC)*
9. **THE HAND OF FATE** — *VIRGIN/WESTWOOD STUDIOS (PC)*
10. **ALONE IN THE DARK 2** — *INFOGRAMES (PC)*
11. **SIM CITY 2000** — *MAXIS (PC)*
12. **SUBWAR 2050** — *MICROPROSE (PC)*
13. **MIGHT AND MAGIC IV** — *NEW WORLD COMPUTING (PC)*
14. **RETURN OF THE PHANTOM** — *MICROPROSE (PC, PC CD-ROM)*
15. **LA EDAD DE ORO DEL POP ESPAÑOL** — *DINAMIC MULTIMEDIA (PC CD-ROM)*
16. **MYST** — *BRODERBUND/CYAN (PC CD-ROM)*
17. **DRAGON BALL Z II** — *BANDAI (SUPER NINTENDO)*
18. **SSN-21 SEAWOLF** — *ELECTRONIC ARTS (PC)*
19. **SIM FARM** — *MAXIS (PC)*
20. **REBEL ASSAULT** — *LUCASARTS (PC CD-ROM)*

Esta lista ha sido confeccionada por la redacción de MICROMANÍA y en ella se incluyen los programas que, a nuestro juicio, destacan por alguna razón especial. En ningún caso la selección se hace atendiendo a cifras de ventas, ni a criterios comerciales; es, simplemente, la opinión completamente subjetiva de la revista.

Punto de mira

¡Ventaja Codemasters!

PETE SAMPRAS TENNIS

El tenis es uno de los deportes que más veces, y con más calidad, ha sido llevado al mundo del software de entretenimiento. Codemasters lo sabe, por eso se viste de blanco, empuña fuertemente su raqueta y salta a la pista con la intención de vencer en cualquier tipo de terrenos.



Nuestro equipo permanece dentro de nuestra bolsa a la espera de hacer el mejor uso que podamos de él.



En un partido de dobles, los jugadores corren menos pero tiene que estar mucho más atentos a la bola.


■ CODEMASTERS
■ Disponible: MEGA DRIVE
■ Deportivo

Pete Sampras Tennis» resulta muy novedoso por su hardware, ya que el propio cartucho incorpora en su parte frontal unas entradas para conectar dos pads que, sumados a las dos que la consola posee, dan un total de cuatro pads los que podremos conectar. Este sistema se llama "J-Cart", y ya os podéis ir acostumbrando a él porque sus posibilidades de juego son magníficas.

En «Pete Sampras Tennis» podremos participar en el campeonato internacional de tenis, viajando a través de todo el mundo, jugando en las pistas y en los torneos mas prestigiosos de todo el circuito mundial. O bien jugar un torneo contra los jugadores que nosotros elijamos u organizar un campeonato entre varios tenistas, estableciendo el número de partidos y de sets necesarios para ganar. Las pistas que nos encontraremos serán de tres tipos: hierba, tierra batida y asfalto. Los tenistas con los que, y contra los que, podremos jugar exceden de sesenta, repartidos en hombres y mujeres. Cada uno posee sus propias técnicas de juego con lo que podremos disputar encuentros eligiendo el nivel de destreza de los tenistas contrincantes y el nivel de dificultad.

Codemasters ha realizado un juego brillante, dotado de buenos gráficos y de excelentes animaciones. Los tenistas se mueven de una manera ágil y rápida, aunque esto también dependerá del nivel de destreza de cada uno de ellos. Manejarlos no será una tarea complicada, ya que los golpes son muy sencillos de efectuar y no ofrecen dificultad alguna. Aunque, por si acaso, el juego incluye un tutorial donde automáticamente se nos mostrará en pantalla la forma de realizar los distintos movimientos. Su sonido es tremendamente realista, las diferentes voces de los jueces, la respiración de los tenistas, el público..., están perfectamente digitalizados y son muy audibles. En cuanto a su adicción, «Pete Sampras Tennis» lo tiene todo: es tremendamente jugable y divertido, aún participando solos contra la máquina, ya que el nivel de esta es bastante bueno. Pero si lo que queréis es un auténtico reto, invitad a tres amigos vuestros a conectarse a "J-Cart" y preparaos para asistir a los encuentros tenísticos más vibrantes que jamás hayáis vivido.

E.R.F.

Un número uno del tenis mundial para un juego de primera. **89**

ORIGINALIDAD	65
GRÁFICOS	85
ADICCIÓN	91
SONIDO	88
DIFICULTAD	80
ANIMACIÓN	80

Batallas Virtuales

SPECTRE

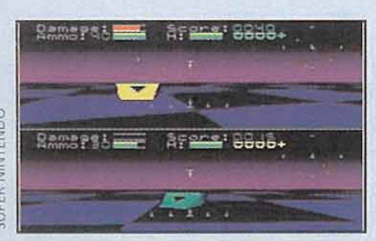
La más reciente producción de Gametek para Super Nintendo llega dispuesta a demostrar la verdadera esencia del juego por el juego. Un cartucho que ofrece la oportunidad de disfrutar del entretenimiento más puro, sin más historias ni justificación. Un universo virtual en el que movernos y combatir, con el único objetivo de obtener el honorífico título de ser más hábil que la máquina o que otro jugador, es la esencia de este cartucho.

■ GAMETEK
■ Disponible: SUPER NINTENDO
■ Arcade

La primera impresión que se tiene al contemplar «Spectre» es contradictoria. Se nos abandona a los mandos de un tanque –que previamente habremos configurado a nuestro gusto en la pantalla de opciones– en un escenario tridimensional, en apariencia ilimitado, en el que no sabemos exactamente hacia dónde dirigirnos.

Pero es muy posible que salgamos de nuestro estado de asombro, de golpe y porrazo, cuando uno de los muchos enemigos que se mueven por la zona empiece a dispararnos. Es entonces cuando veremos el radar, situado en la parte derecha, que nos indica la posición de los tanques que intentan eliminarnos, y la de unas banderas que hemos de ir recogiendo. Cuando lleguemos a un número determinado de estas banderas pasaremos a otro nivel, en el que tendremos que hacer lo propio, sólo que con algo más de dificultad y, poco a poco, veremos cómo empiezan a aparecer trampas y enemigos más poderosos y veloces.

Donde «Spectre» muestra de lo que es capaz es en la opción de dos jugadores, en la que se hace uso de la



SUPER NINTENDO

La opción de dos jugadores es, en todas sus modalidades, uno de los puntos fuertes en «Spectre».



SUPER NINTENDO

La posibilidad de configurar los tanques a nuestro gusto, añade un especial aliciente al juego.

técnica de pantalla partida, o "split screen". Podremos escoger entre cuatro alternativas. En Arena nos enfrentaremos directamente a un compañero. En Flag Rally el objetivo es recoger más banderas que el oponente. En Base Raid el ganador será aquel que antes llegue a mil puntos y, por último en Allied Raid tendremos que unir las fuerzas de los dos jugadores para aniquilar al enemigo.

En cuanto a técnica, «Spectre» resulta bastante notable. Sus gráficos poligonales se mueven a una velocidad elevada, de manera suave y fluida. Los controles son tremendamente sencillos y la respuesta a las pulsaciones en el pad es rápida y precisa. Lo mejor de todo es la ambientación, a la que contribuyen tanto gráficos como sonido, si bien en este último apartado se echa de menos un número mayor de efectos. En resumen, «Spectre» resulta una experiencia novedosa e interesante, y muy recomendable si tenemos un amigo al lado para que la diversión sea doble.

F.D.L.

Un cartucho en el que Gametek se apunta un buen tanto.



ORIGINALIDAD	88
GRÁFICOS	78
ADICCIÓN	80
SONIDO	78
DIFICULTAD	70
ANIMACIÓN	85

Divertido pero sin excesos

FANTASTIC DIZZY

Tras su exitoso paso por el mundo del Amiga, el Atari y las consolas, Dizzy llega ahora a los PCs de la mano de Codemasters. Posee gran cantidad de niveles a explorar y de personajes con los que interactuar, por lo que la diversión parece asegurada en este programa.



PC

No hay nada como la ayuda de un mago amigo para que un huevo se crea un ser superior.

PC

Aunque lo más natural para nuestro protagonista sería rodar, dada su forma, no se le dan mal los saltos...

- **CODEMASTERS**
- Disponible: **PC**
- T. Gráfica: **VGA**
- **Arcade de plataformas**

El argumento que da pie a «Fantastic Dizzy» no se puede considerar como algo nuevo. Trata de Daisy, una "señorita huevo" como debe ser, que ha sido raptada por el malo de turno. Y cómo no, siempre hay un tipo duro, que está a punto de salir a su rescate. Bueno, en realidad no es tan duro, pues necesita la ayuda de alguien para enfrentarse a este reto, y ese alguien, fijaos qué coincidencia, somos nosotros.

Adoptando la personalidad de Dizzy, un simpático huevo que además es muy inteligente, vamos a tener la oportunidad de vivir las emociones que rodean a cualquier rescate. Durante nuestro camino, nos vamos a encontrar con multitud de personajes que, en la mayor parte de los casos, nos complicarán la vida un poco y, en una proporción algo menor, nos facilitarán las cosas –entre otros el mago Theo–. Para superar los obstáculos que encontremos, a lo largo de todo el juego existen una serie de objetos que, utilizados sabiamente, nos serán de gran utilidad. Por ejemplo, las llaves nos abrirán puertas o, con un tronco de madera, construiremos un puente para sortear abismos. También encontraremos estrellas que deberemos recoger (250 exactamente) si queremos entrar en la Torre de Zaks. Sabiendo el número que nos queda para completar el total, podremos averiguar en qué punto del juego nos encontramos, o al menos tendremos una ligera idea.

«Fantastic Dizzy» es un juego de plataformas en el que destaca por encima de todo la adicción. Pero, además posee una calidad tanto gráfica, como sonora bastante alta. Hablando de la primera, tenemos que reseñar unos decorados repletos de colorido, con un doble scroll de absoluta suavidad, que son los suficientemente variados como para mantenernos a la expectativa durante mucho tiempo.

Asimismo, los personajes cuentan con una realización casi impecable, con multitud de detalles. Con respecto al sonido, unas melodías tranquilas, divertidas, y típicas de los arcades de plataformas nos acompañarán a lo largo de nuestro largo recorrido. Y la animación no se queda atrás. Nuestro protagonista, Dizzy, cuenta con unos movimientos muy variados y curiosos, como el salto, o cuando se queda flotando en el mar al morir. En definitiva, un juego bastante bueno, en el que la diversión es su punto fuerte, junto al protagonista.

O.S.G.

Un programa entretenido, sin defectos reseñables.

83

ORIGINALIDAD	56
GRÁFICOS	83
ADICCIÓN	84
SONIDO	80
DIFICULTAD	79
ANIMACIÓN	81

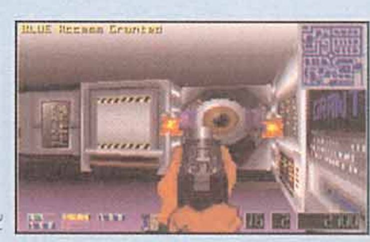
Ya están aquí...

CORRIDOR 7



PC

La velocidad que se ha imprimido a la acción del juego, favorece la jugabilidad y aumenta la adicción.



PC

La desbordante imaginación de los programadores queda patente en el diseño de los alienígenas.

Mientras seguimos en espera de que «Wolfenstein» o «Doom» consigan una distribución en nuestro país, ID Software ha licenciado el uso del tool con el que se crearon ambos programas para la realización de «Corridor 7». Si sois de los que tenéis el dedo "nervioso", felicidades, la última producción de Capstone es vuestro programa ideal.

- **CAPSTONE**
- Disponible: **PC**
- T. Gráfica: **VGA**
- **Arcade**

Una invasión alienígena en el futuro y un planeta que salvar. Efectivamente, es un argumento más que conocido y en absoluto original pero, ¿realmente importa eso tanto cuando el programa en cuestión es más que satisfactorio? No demasiado, la verdad o, al menos, no en ciertos casos. «Corridor 7» es, precisamente, uno de ellos. Uno en los que el continente queda eclipsado por el contenido.

Se podría decir que «Corridor 7» circula por el mismo sendero por el que antes han pasado los juegos de ID que mencionábamos al principio. Dotado de una visión subjetiva tridimensional –basada en el tool 3D que ha hecho mundialmente famosa a esta compañía– posee algunos aspectos de calidad sobresaliente. El más destacable es, sin ninguna duda, el correspondiente a las animaciones, veloces y fluidas, que pueden llegar a provocar hasta un cierto vértigo en más de una ocasión. Por otro lado, la crueldad de algunas escenas, particularmente sangrientas, y la ambientación claustrofóbica que Capstone ha dado a «Corridor 7» son también parte importante en el contexto global del programa.

Todas estas características de «Corridor 7» se hacen palpables a lo largo de los treinta niveles que lo componen. Niveles de extenso y enrevesado mapeado en los que nuestro sentido de la orientación se confundirá con una facilidad asombrosa, más veces de lo que podamos pensar. La misión que nos obliga a recorrer y superar todas estas fases es, como ya podéis suponer, acabar con la invasión alienígena. Para ello, tendremos que eliminar en cada nivel a un número determinado de extraterrestres, con lo que alcanzaremos un porcentaje razonable de seguridad en el piso que nos encontremos como para circular por él sin problemas, dirigiéndonos acto seguido hacia un ascensor que nos conducirá al siguiente.

Con lo visto hasta ahora, es sencillo deducir que «Corridor 7» es un programa divertido y bastante sencillo en su línea de juego y control. Pese a algún que otro fallo, que los tiene, como la simpleza y reiteración en algunos de los escenarios.

F.D.L.

Su estética "gore" hará chirriar de placer a más de uno.



ORIGINALIDAD	45
GRÁFICOS	75
ADICCIÓN	88
SONIDO	80
DIFICULTAD	80
MOVIMIENTO	88



Punto de mira

Con el agua al cuello

SINK OR SWIM

Zeppelin Games también ha realizado su versión de «Lemmings», pero imprimiendo su propio estilo y obteniendo un juego simple a la vez que entretenido.

- ZEPPELIN GAMES
- Disponible: **PC**
- T. Gráfica: **VGA**
- **Plataformas**

PC

Este es el pérfil del casco del barco accidentado, del que debemos salvar a todos sus tripulantes.

Un transatlántico de lujo acaba de chocar contra un gigantesco iceberg. El agua se está introduciendo en el barco muy rápidamente y los pasajeros empiezan a alarmarse. Mientras, en un pequeño lugar al norte de Islandia, Kevin Codner recibe el angustioso mensaje de socorro y se prepara para una valiosa misión de rescate: salvar a todos los pasajeros del barco, conduciéndoles hasta la cubierta del mismo, ya que se encuentran atrapados en la bodega.

El juego consta de varios niveles, constituidos por diferentes pantallas. La tarea no va a resultar sencilla ya que el camino se encuentra plagado de obstáculos que eliminaremos con bombas colocadas estratégicamente, y accionando distintos resortes para abrir puertas, paredes y demás trampas ocultas. Disponemos de un tiempo límite para conseguirlo, y siempre tendremos que salvar un número de pasajeros para que podamos acceder a la siguiente pantalla.

«Sink or Swim» es un juego de una concepción técnica muy sencilla. No es un producto sobresaliente, aunque si es lo suficientemente acertado como para tirarse largas y divertidas horas de ocio frente a el mismo. Sus gráficos están llenos de un gran colorido y resultan bastante simpaticones; y a su sonido tampoco se le puede calificar de excelente, pero sí de suficientemente bueno como para ambientar el desarrollo del juego.

Sinceramente, el programa no pasará a convertirse en todo un exitazo, pero sí es muy interesante y adictivo.

E.R.F.

Muy indicado para los fanáticos de los lemmings. **79**

ORIGINALIDAD	69
GRÁFICOS	76
ADICCIÓN	84
SONIDO	70
DIFICULTAD	80
ANIMACIÓN	70

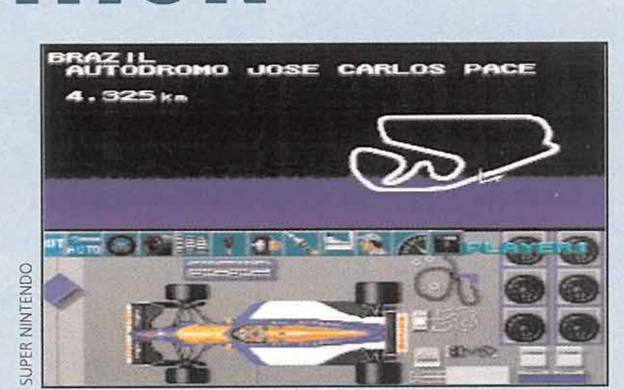
Un volante ingobernable

F1-POLE POSITION



SUPER NINTENDO

Las dos visiones que tenemos de la acción nos permite hacernos una idea exacta de nuestra posición en carrera.



SUPER NINTENDO

Brasil, un país que tantos campeones ha dado, llora ahora la muerte de uno de los más grandes pilotos de Fórmula 1.

Ubi Soft nos lanza a toda velocidad con un cartucho que viene a engrosar la lista de los juegos de coches para Super Nintendo. A «Nigel Mansell» y «Exhaust Heat», se le une «F1 Pole Position», una nueva opción para ir a más de trescientos por hora con nuestra "Super".

- UBI SOFT
- Disponible: **Super Nintendo y Game Boy**
- V.Comentada: **Super Nintendo**
- **Arcade**

Nadie duda de lo excepcional que puede llegar a ser un juego en "modo siete" para la super de Nintendo, un modo que viene que ni pintado para programar y soportar un género como los juegos de carreras automovilísticas. En Ubi han sido conscientes de esto y no han dudado ni un minuto en programar «F1 Pole Position» en este excepcional modo. Aunque los resultados no han sido malos, no son tampoco todo lo satisfactorios que nosotros esperábamos.

En cuanto a posibilidades de juego, el cartucho cuenta con prácticamente todas las opciones, y alguna más, de las típicas que suelen tener los programas de este tipo.

En cuanto a los aspectos de simulación, el juego permite modificar varios aspectos en nuestro monoplaza como alerones, marchas, suspensiones, transmisión, frenos, neumáticos, etc. También, al comenzar una carrera las condiciones climatológicas pueden cambiar, encontrándonos la pista de tres maneras: seca, húmeda o encharcada. El puesto de conducción no será subjetivo y podremos escoger para correr uno de los catorce monoplazas

«F1 Pole Position» no está mal técnicamente hablando. Sus gráficos están bien, al igual que su sonido. Tiene un movimiento y sensación de velocidad buenos, pero en su contra está su dificultad: manejar el coche resulta tremendamente complicado. A esto hay que unir también la diminuta ventana donde se desarrolla la acción, que resta al juego una gran dosis de espectacularidad.

En definitiva no se puede decir que el juego sea malo, pero no es todo lo espectacular y adictivo que podía haber sido.

E.R.F.

Una excesiva dificultad en detrimento de la jugabilidad. **75**

ORIGINALIDAD	65
GRÁFICOS	70
ADICCIÓN	73
SONIDO	72
DIFICULTAD	90
ANIMACIÓN	69

La vie en rose...

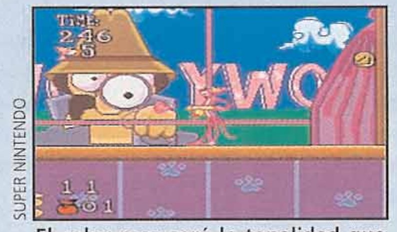
PINK GOES TO HOLLYWOOD

La pantera rosa llega a Hollywood, la meca del cine, un lugar en el que hace lo que más le gusta, es decir enredar, y sin limitación de ningún tipo.

- TECMAGIK
- Disponible: **SUPER NINTENDO**
- **Plataformas**

Siguiendo una línea de desarrollo muy parecida a la que los dibujos animados mostraban en la pequeña pantalla, «Pink goes to Hollywood» nos mete de lleno en un universo delirante poblado por los más variopintos personajes. Tecmagik ha dado a este cartucho una forma de arcade de plataformas, en la que tendremos que hacer gala de toda nuestra habilidad para superar con éxito las numerosas fases que lo componen. A lo largo y ancho del juego, tendremos que irnos abriendo caminos que nos permitan acceder a los diferentes niveles, a los que se ha bautizado con nombres tan pintorescos como "Pink Hood" o "Ranger Pink".

La calidad gráfica y las animaciones de «Pink goes to Hollywood» son muy buenas, destacando también el aspecto sonoro. En definitiva, se puede decir que Tecmagik ha conseguido realizar un juego



SUPER NINTENDO

El color rosa será la tonalidad que más veces veréis en este elegante y difícil juego.

divertido y entretenido, no demasiado original, y bastante difícil. Por suerte, las continuaciones nos ayudan un poquito en nuestro cometido y, de forma global, «Pink goes to Hollywood» se merece, cuando menos, unas cuantas partiditas para revivir la magia de las –rosadas– aventuras de tan famoso personaje de la televisión, si lo que nos gusta son los retos. Desde luego, éste es uno de los mayores a los que nos hemos enfrentado.

F.D.L.

La vida puede ser de color rosa si somos habilidosos.



ORIGINALIDAD	45
GRÁFICOS	80
ADICCIÓN	82
SONIDO	88
DIFICULTAD	88
ANIMACIÓN	85

YOSHI'S COOKIE

Mario contra Yoshi

87%

- BULLET-PROOF SOFTWARE
- Disponible: SUPER NINTENDO y GAME BOY
- V. Comentada: SUPER NINTENDO
- INTELIGENCIA



SUPER NINTENDO

«Yoshi´s Cookie» es un juego muy a lo "Tetris", donde en esta ocasión en vez de piezas de diferentes formas, tendremos que colocar pequeñas galletas de todos los colores. Bien en horizontal o bien en vertical, nuestro objetivo será conseguir hacer filas de galletas para que así desaparezcan, y podamos continuar en el siguiente nivel. También está un modo puzzle en el que deberemos de eliminar un bloque de galletas, en un número limitado de movimientos. Por supuesto tampoco podía faltar la imprescindible opción de dos jugadores, con el que jugaremos auténticos retos a pares.

El cartucho es de una concepción sencilla, pero como todos los juegos de este tipo, resulta peligrosamente adictivo. Unos sencillos gráficos, unidos a unas pegadizas melodías y efectos, conforman este divertido «Yoshi´s Cookie».

CAMPO DE PEBBLE BEACH

Un recorrido más

84%

- ACCES
- Disponible: PC
- SIMULADOR



PC

Una de los aspectos que más se tiene en cuenta a la hora de adquirir un simulador de cualquier tipo, es la posibilidad de que se pueda ampliar en el futuro. Y «Links 386 Pro» posee dicha característica, pues a la larga lista de campos que han ido apareciendo en los últimos meses viene a sumarse ahora este de «Pebble Beach».

Poco hay que reseñar que no salte a la vista de las imágenes que acompañan a estas líneas. Los gráficos están perfectamente realizados, gracias al uso de la alta resolución de la tarjeta SVGA en 256 colores, que recrean a la perfección el campo en el que competimos para conseguir el mejor resultado posible.

HUMANS

Incultos humanos

- GAMETEK
- Disponible: AMIGA, PC, PC CD-ROM, MEGADRIVE, GAME BOY
- V. Comentada: PC-CD ROM
- INTELIGENCIA

90%



PC

El juego que en su día constituyó toda una alternativa a los «Lemmings», y que prácticamente ha sido versionado a todos los formatos, hace ahora su aparición en el CD-ROM. Una versión muy especial ya que dentro de este CD, se encuentran las dos partes del Humans aparecidas para floppy, «The Humans» y «The Humans Race, The Jurassic Levels», en total 150 niveles de auténtica locura.

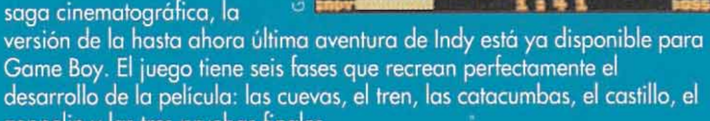
Por lo demás, esta versión es exactamente igual al resto de sus hermanas. Gráficos, sonido, jugabilidad y adicción son tremendamente excepcionales, todo ello destinado ha hacernos pasar unas entretenidísimas horas de entretenimiento y comedura de "tarro".

INDIANA JONES Y LA ÚLTIMA CRUZADA

Con retraso pero llegó

82%

- UBI SOFT
- Disponible: G. BOY, NES
- V. Comentada: GAME BOY
- ARCADE



GAME BOY

Cuando ya se está pensando en la realización de la cuarta entrega de la saga cinematográfica, la versión de la hasta ahora última aventura de Indy está ya disponible para Game Boy. El juego tiene seis fases que recrean perfectamente el desarrollo de la película: las cuevas, el tren, las catacumbas, el castillo, el zeppelin y las tres pruebas finales.

Cuenta con unos gráficos cuidados en cada uno de los niveles, además de alguna digitalización de los protagonistas. La banda sonora original, realizada con bastante calidad y una animación de todos los personajes que aparecen ayudan a la ambientación de un cartucho superadictivo, con el que la diversión está asegurada

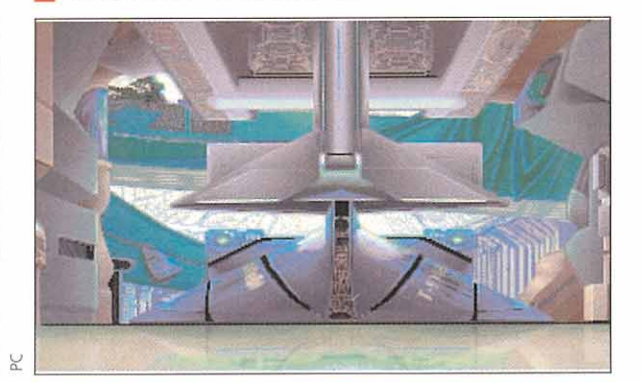
CYBERRACE

La carrera del futuro

- CYBERDREAMS
- Disponible: PC, PC CD-ROM
- V. Comentada: PC-CD ROM
- SIMULADOR DE CARRERAS

90%





PC

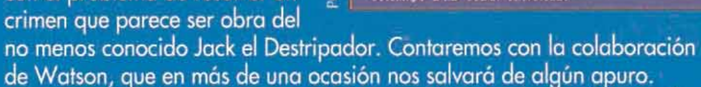
Uno de los juegos más frenéticos y espectaculares que se ha creado en los último años. «Cyberrace» es un simulador de carreras, donde, montados en un extraño y sofisticado trineo, tendremos que aniquilar a los trineos cotrincantes sobre una enrevesada pista, y quedar entre los primeros lugares. Si lo conseguimos, obtendremos una importante cantidad de créditos con los que equipar a nuestro trineo, y convertirlo en invencible. Tendremos que esquivar, correr, disparar y realizar demás acciones temerarias, para conseguir ser el mejor de toda la competición Cyber. «Cyberrace» es un juego con una revolucionaria técnica gráfica en 3-D, donde los paisajes se forman a medida que vamos avanzando en el recorrido. El programa cuenta con una increíble acción, donde todo se sucede a una velocidad de vértigo.

LOS ARCHIVOS... DE S. HOLMES

Elemental querido Watson

87%

- ELECTRONIC ARTS
- Disponible: PC, PC CD-ROM
- V. Comentada: PC CD-ROM
- AVENTURA GRAFICA



PC

Adoptando la personalidad del detective más famoso de todos los tiempos, nos encontraremos con el problema de resolver un crimen que parece ser obra del no menos conocido Jack el Destripador. Contaremos con la colaboración de Watson, que en más de una ocasión nos salvará de algún apuro.

Conversión del programa aparecido hace algún tiempo en disquete, lo más destacado de este CD-ROM es que aparezca traducido al castellano no sólo los textos, sino también los diálogos que incorpora, algo que no suele ser muy habitual. Aparte, unos cuidados y detallados gráficos, así como una banda sonora con la calidad del formato CD, nos sumergirán en un Londres que contiene más de un secreto esperando a que lo descubramos.

COSMIC SPACEHEAD

Todos en uno

- CODEMASTERS
- Disponible: AMIGA Y PC
- V. Comentada: PC
- AVENTURA ARCADE

70%





PC

Estamos ante un juego de una difícil englobación, puesto que a veces parecerá que estemos jugando a un arcade matamarcianos, otras a uno de plataformas y habrá ocasiones en las que estemos ante una aventura gráfica. «Cosmic Spacehead», son muchos juegos dentro de uno sólo, en el que se desarrollarán correlativamente las secuencias arcade, junto con las de aventura.

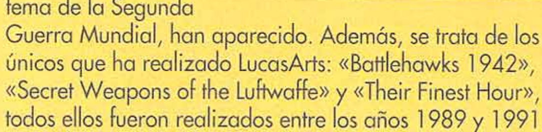
Codemasters, ha ideado un juego más bien indicado para los más pequeños de la casa. Sus gráficos recuerdan bastante a los de un cómic infantil, al igual que su sonido, el cual tiene una realización muy simpática y pegadiza.

...y además

LUCASARTS AIR COMBAT... 86%

Ídolos de antaño

- LUCASARTS
- Disponible: PC
- SIMULADOR



PC

Bajo este nombre se esconden tres de los mejores simuladores de vuelo, que con el tema de la Segunda Guerra Mundial, han aparecido. Además, se trata de los únicos que ha realizado LucasArts: «Battlehawks 1942», «Secret Weapons of the Luftwaffe» y «Their Finest Hour», todos ellos fueron realizados entre los años 1989 y 1991.

A pesar de que sus gráficos no son tan espectaculares como los que hoy en día se ven en otros programas, nos encontramos ante tres obras maestras de la programación, que obtuvieron importantes premios por parte de la prensa especializada en su momento. Además, en todos excepto en «Battlehawks 1942», se incorporan datos de ampliación que aparecieron con posteridad.

INTERPLAY'S 10 YEAR ... 90%



Joya de coleccionistas

- INTERPLAY
- Disp.: PC CD-ROM
- VARIOS

PC

Tener en un solo CD diez juegos, muchos de ellos auténticos clásicos, es una oferta que no se puede desaprovechar en los tiempos que corren. Una lista compuesta por «Mindshadow», «Toss Times», «Bard's Tale», «Wasteland», «Dragon Wars», «Battle Chess», «Lord of the Rings», «Castles», «Star Trek 25th Anniversary» y «Another World», resulta lo suficientemente convincente por sí sola como para realizar ningún comentario superfluo.

«Interplay's 10 Year Anthology» es, a todas luces, una de las mejores recopilaciones que se pueden encontrar en el mercado, una joya para coleccionistas.

TROLLS 66%

Para los más pequeños

- GAMETEK
- Disponible: SUPERNINTENDO
- INTELIGENCIA



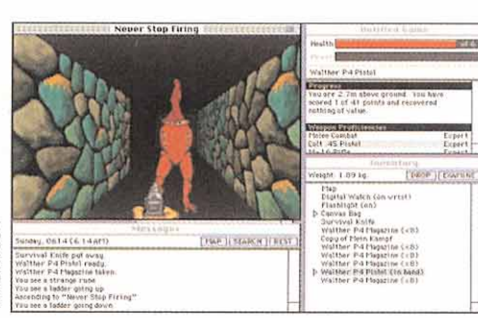
SUPER NINTENDO

El de plataformas siempre ha sido un género que ha dado resultados muy vistosos, y a él pertenece «Trolls», una de las últimas producciones Gametek para Super Nintendo. Es un programa que resulta bastante entretenido y divertido, pero que hay que ver desde una perspectiva un tanto especial, ya que su acción y desarrollo resultan bastante simples para lo que muchas veces hemos visto en otros productos. Así, se puede considerar que estamos ante el juego ideal para los más pequeños de la casa, que también tienen derecho a divertirse, ¡qué caramba! Técnicamente, cumple con su cometido en todos los aspectos pero sin demasiados alardes ni excesos.

PATWAYS INTO DARKNESS 90%

La claustrofobia hecha juego

- BUNGLE SOFTWARE
- Disponible: APPLE MACINTOSH
- AVENTURA



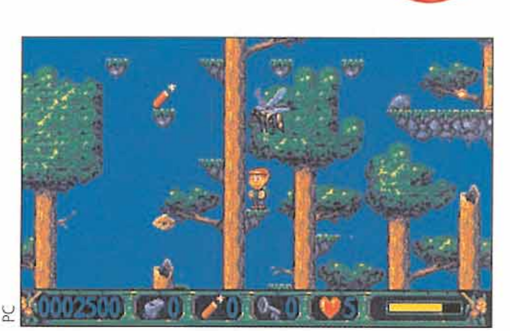
MACINTOSH

Una sorpresa más que agradable para el Mac ha resultado ser «Pathways into Darkness», un programa 3D –que, inevitablemente, recuerda al omnipresente «Doom»– que nos traslada a la península de Yucatán, y nos propone enfrentarnos a legiones de horribles seres ávidos de sangre fresca. Gráficos en 256 colores, un movimiento suave y rápido y una ambientación claustrofóbica, realmente conseguida, son sus principales atributos. Para disfrutar de esta pequeña joya tan sólo se necesita un 68020, un par de megas de RAM y sistema 6.0.5 o superior (sí, también es compatible con sistema 7). Preparad vuestros Mac para pasarlo en grande con una aventura de las buenas.

NICKY 2 60%

Bienaventurados los fanáticos

- MICROIDS
- Disponible: PC
- PLATAFORMAS



PC

Secuela de «Nicky Bomb» y especialmente dirigido a los acérrimos de las plataformas y el ajuste fino llega «Nicky 2». Cuatro escenarios –el bosque, la jungla, el volcán y las nubes– componen el territorio que tendremos que explorar en este arcade que, si bien no resulta especialmente brillante, si es entretenido.

Al último producto de Microids no se le puede exigir demasiado, porque tampoco está realizado con esa intención. Se trata de un divertimento sencillo pensado para los locos del arcade, que tendrán un nuevo reto al que enfrentarse para pasar un buen rato con el ordenador. En pocas palabras «Nicky 2» no da ni frío ni calor, sino todo lo contrario.

ULTIMA VIII: PAGAN



Si sois seres humanos, vuestro cuerpo debió seguir a vuestra boca y transformarse en agua al ver y leer el pasado mes la Preview del juego que nos ocupa. Pues bien, calmaos un poquito, leed las siguientes líneas y luego, si aún no lo habéis comprado, acercaos al proveedor más cercano a por el programa. Aunque supongo que muchos no precisaréis de tan experto consejo.



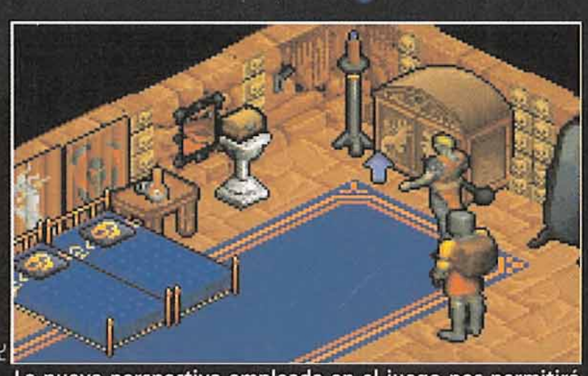
El Avatar tendrá que superar las pruebas que su buen amigo el guardián le ha preparado sin la ayuda de ningún "party".



Los gráficos de esta aventura de la serie "Ultima" son bastante más impresionantes que los de sus antecesoras.

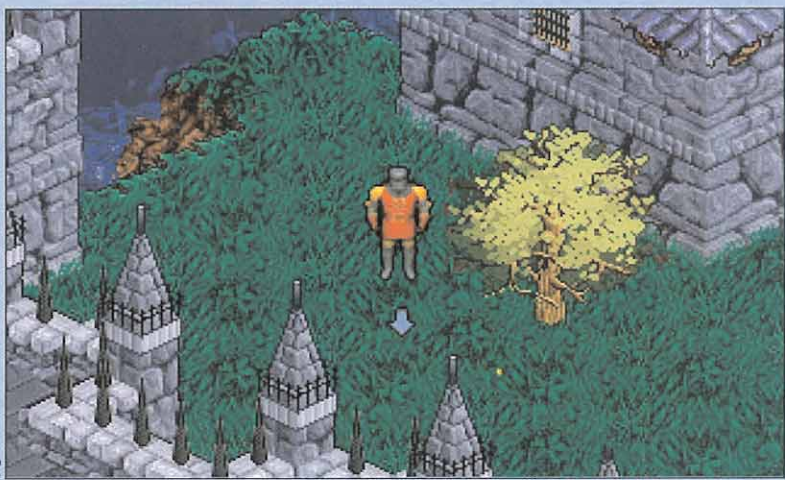


En la isla de Pagan hay un total de cinco órdenes de magos que dominan el lugar y contra las que tendremos que luchar.



La nueva perspectiva empleada en el juego nos permitirá visualizar con mucho más detalle el mundo que nos rodea.

UNA TI



Una de las pocas pegas que encontraremos para jugar con la nueva aventura de Lord Bristish será la necesidad de disponer de un ordenador bastante potente.

- ORIGIN
- DISPONIBLE: PC
- T. GRÁFICA: VGA
- AVENTURA/ROL

Pagan: Ultima VIII» es la penúltima continuación de la conocida serie. Como en la última entrega, el misterioso Guardian mantiene su papel de pérfido enemigo para el curtidísimo Avatar. No obstante, hay novedades sustanciosas, no sólo en el argumento y mundo en que se desarrolla.

HABLEMOS DEL AVATAR

Primera cosa fundamental: nada de grupo de aventureros. Esta vez estás solito. Despídete de los viejos compañeros de aventuras: Iolo, Jaana, Shamino y los demás descansan en esta ocasión. Segundo, nuestro Avatar tiene en su repertorio un par de acciones que hasta ahora no frecuentaba: saltar y escalar. Tales habilidades físicas no hacen sino apuntalar nuestros designios. Junto a éstas, también puede correr y combatir con su arma, en un combate cuyos movimientos controlamos nosotros, no como en «Ultima VII».

Tercero, todos los citados movimientos, así como el acceso al inventario y manejo de hechizos se hacen ahora con simples combinaciones de los botones del ratón, de forma que el manejo en la aventura es muy, muy sencillo, y también más rápido que en anteriores entregas. Lo que se consigue con esto es facilitarnos el juego, y esto es muy de agradecer.

El primer problema con el que nos topamos es afrontar las dificultades en solitario, sin la compañía de un grupo de héroes.

En esta ocasión hay pocos rasgos para definir a nuestro aventurero. Sólo podremos darle el nombre que nos parezca. En cuanto a sus atributos, hay tres que son primarios: la fuerza, la destreza y la inteligencia. Los dos primeros podremos subirlos combatiendo, saltando, escalando..., mientras que el otro lo aumentaremos lanzando hechizos. Los citados atributos condicionan a los restantes: puntos de vida, de magia y carga máxima. Por su parte, la armadura influye en los puntos homónimos.

El acceso al inventario es muy sencillo e intuitivo. Las armas se colocan en la mano automáticamente (si no llevamos ya alguna), las piezas de armadura en su lugar respectivo y el resto de las cosas en la mochila que a tal efecto cargamos. En ella aparecen los objetos tal y como los depositemos, o sea, posiblemente desordenados, lo que no deja de conferir realismo al juego. El problema principal aquí suele ser la máxima carga posible, que siempre es menor de lo deseable y que nos forzará a hacer continuas selecciones en los objetos a acarrear.

La magia juega un papel fundamental. El sistema de magia presenta matices distintos para cada una de las cinco órdenes mágicas presentes. Para los despistados, eran: Necromancia, Tempestuosidad, Teurgica, Hechicería y Taumaturgia. Realizaremos los hechizos usando su icono correspondiente, lo que consumirá nuestros puntos de maná. La diferencia entre cada tipo de magia consistirá en cómo se conseguirá ese icono: mezclando los clásicos reagentes o de otra forma. El caso es que cuando lancemos un hechizo el Avatar hará unos movimientos durante su realización, a la altura de las restantes animaciones del juego.

ERRA DE AVENTURAS

Para una entrada espectacular en PAGAN




Como suele ser habitual en un nuevo mundo, estarás algo despistadillo al principio. Es por ello que me molesto en escribir las siguientes líneas. Así que léetelas y compleméntalas con algunos de los consejos esbozados durante la crítica.

Al poco de tu accidentada llegada, conocerás a Devon, buen muchacho este, así que entabla conversación con él. Es algo hablador, o sea que podrás extraerle gran cantidad de datos. Lo principal es que te recomendará a quien visitar para orientarte en tu camino de vuelta a Britannia, si es que ello es posible.

Para entrar a la ciudad deberás asistir primero a uno de los actos más típicos del sitio, que transcurre en el muelle. Tras recuperarte, espero que sin llegar al vómito, es momento de hablar con un guardia, que te describirá en líneas generales los barrios de la ciudad así como sus habitantes.

Tus andanzas te deben llevar eventualmente a la biblioteca, donde podrás ilustrarte en un sinfín de materias, ocasión que encarecidamente te ruego aproveches. Hay mucha información que podrás aprovechar posteriormente, como lo referido a las trampas en los calabozos y los tesoros ocultos. Lo cierto es que Bentic, el autor de la historia que acompaña al juego, se mostrará ansioso por ayudarte, pero también impotente con sus conocimientos, por lo que te remitirá a Mythran, el ermitaño de la meseta.

¡Ay, amigo! El acceso a su casa distará del mero paseo, y supondrá nuestra primera ración de saltos exactos si no queremos conocer las profundidades en que Hydros habita. Posteriormente, una serie de siete palancas, con el condimento de una buena ración de zombies en que comenzar a ejercitar nuestro acero, tratarán de entorpecernos más el camino. Por cierto, si no llegas a la cueva que da acceso a la meseta, sal por el norte de Tenebrae central y atraviesa el valle siguiendo el camino hacia el oeste: en la ladera de la montaña está el acceso a la misma.

Cuando salgamos de esta oscuridad, y siguiendo brevemente hacia el sur, nos espera la choza de Mythran, cuyo interior alberga alguna sorpresilla. Explora bien la localización y ten una profunda conversación con Mythran, cuyos saberes no son justamente valorados. Te dará unos objetos de gran importancia, un hechizo y un pergamino (éste si se lo pides) muy útil. Asimismo, te orientará a tu nuevo destino, esperemos que no definitivo.





«Pagan: Ultima VIII» incorpora como novedad un fuerte componente arcade y un toque de aventura que incluso en ocasiones relega al rol a un segundo plano.

AHORA, HABLEMOS DE PAGAN

Es un mundo que se ve en perspectiva isométrica y con unos gráficos excelentes. Como suele ser habitual, los techos de los edificios desaparecen al meternos en ellos permitiéndonos ver sus interioridades. Por lo general, el proceso no suele ser excesivamente lento dando lugar a un desarrollo aceptable.

En Pagan hay monstruos y personas normales (los NPCs). Respecto a los primeros, no se puede decir que sean muy variados, pero sí realizados al perfecto detalle, tanto en gráficos como en animación y sonido. El tratamiento adecuado a ellos es el combate, que se desarrolla en tiempo real y con la tendencia arcade que caracteriza al juego. Disponemos de dos movimientos de ataque y uno de defensa que habremos de combinar con pericia si hemos de vencer en alguna lid. Ocurrencia esta no muy frecuente, como podréis comprobar. En principio, os aconsejo evitar a todo bicho de aspecto hostil, como trolls, diablos, esqueletos, guardias y demás; sólo los zombies y los changelings podrán ser carne de vuestro acero, y con muchas precauciones.

Y en cuanto a los NPCs, la interacción con ellos es la habitual: diálogos en los que nuestras intervenciones en cada momento podremos elegirlas de un menú con varias opciones. Algunas de ellas aparecen al completarse ciertas acciones, permitiéndonos así el acceso a más datos para proseguir nuestra aventura. Hay muchos NPCs con que hablar, pero no es conveniente volverse loco con sus conversaciones: tú vete siempre a aquel cuyo consejo se te haya recomendado.

Respecto a la estructura de Pagan, consta principalmente de su capital, Tenebrae, a partir de la cual iremos descubriendo nuevas zonas. Que nadie se engañe por la aparente sencillez del mundo, por que hay bastante territorio que recorrer: muchos subterráneos sorpresa, catacumbas, cuevas..., zonas de turismo para rato, vamos. El problema es que en muchos casos su recorrido no está exento de accidentes naturales, lo que nos va a exigir grandes dotes de habilidad, hasta ahora infrautilizada en la serie. En efecto, pronto veremos que no estamos libres en este juego de plataformas que desaparecen y que se mueven, de saltos medidos al milímetro, de carreras paras esquivar llamas y dardos... Aquí es donde la dimensión arcade del juego brota ante la sorpresa del que esperaba un JDR en la línea clásica. Pero no lo considero, ni mucho menos, un obstáculo para su desarrollo.

Y, POR FIN, NUESTRA OPINIÓN

Gráficamente, pocas pegas pueden sacarse a «Pagan: Ultima VIII». Es casi como una película de dibujos animados, llena de colorido y con los pequeños detalles que hacen a un juego grande, como la sombra en los espejos cuando nos acercamos a ellos. Tanto enemigos como personajes y escenarios están perfecta y reconociblemente realizados. Y la animación es una delicia, en especial la del Avatar. También hay escenas animadas al llegar a ciertos momentos del juego, y también están a la altura de las circunstancias.

> **El acceso al inventario es muy sencillo e intuitivo. Las armas se colocan en la mano de una forma automática.**

El sonido también está muy bien realizado. Destaca la música, cuya melodía cambia según la zona por la que nos paseemos. Sobresalen los efectos sonoros, tales como los pasos de los trolls, los alaridos de los zombies o los crujidos de los esqueletos; además, son efectos que, en muchos caso, resultan útiles para el desarrollo del juego. Por ejemplo, podremos detectar la presencia en las proximidades de enemigos no deseados. Especialmente quiero resaltar el concierto de aullidos que se dejan oír cuando nos acercamos a Lithos: es sobrecogedor.

Si hablamos de originalidad, qué puedo decir. Tenemos un argumento cuidadísimo, en un mundo nuevo y con una aventura virgen; los gráficos son isométricos y, ya lo sé, no es el primer juego en que hay que saltar plataformas...; Respecto a la adicción estoy con un problema similar: todos los elementos enumerados colaboran para, en una sinergia explosiva, hacer del comentado un juego adictivo hasta la extenuación: gráficos, sonidos, aventura, territorios, diálogos, conocimientos..., todo esto y algunas cosas más te mantienen atado al monitor como si en ello te fuera la vida.

Y para terminar, no se puede decir que «Pagan: Ultima VIII» sea fácil. Hay secuencias arcades que terminarán con vuestro teclado como el suelo de una peluquería (por la de pelos que os habréis arrancado...); pero completar las tareas que se nos van imponiendo, en áreas de enorme exploración, puede llevar tiempo, aunque no haya que saltar ni una vez. No obstante, la aventura se deja recorrer.

Ferhergón



ORIGINALIDAD	88
GRÁFICOS	95
ADICCIÓN	95
SONIDO	93
DIFICULTAD	88
ANIMACIÓN	90



Mejora en todos sus aspectos, desmarcándose especialmente en aquel que se refiere al género: ya no sólo es un juego de rol...



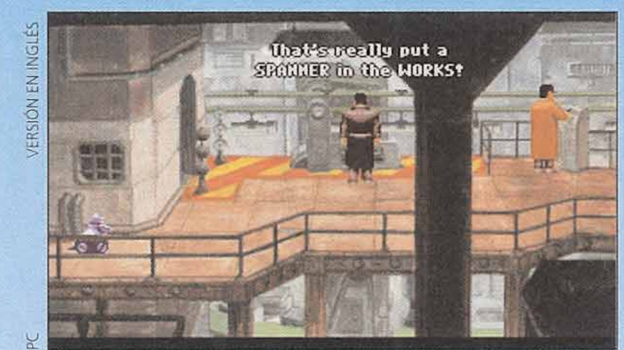
La necesidad de emplear un ordenador demasiado potente para poder ver las evoluciones de nuestro solitario héroe.

BENEATH A STEEL SKY



EL RETORNO DEL TEATRO VIRTUAL

Si recordáis, hace cosa de un año una compañía presentó un nuevo estilo de juego denominado "Teatro Virtual". Dicha compañía era Revolution Software y el programa se llamaba «Lure of the Temptress», que tuvo una excelente acogida entre los usuarios. Ahora, han decidido repetir la experiencia con «Beneath a Steel Sky», mejorando el revolucionario sistema de juego.



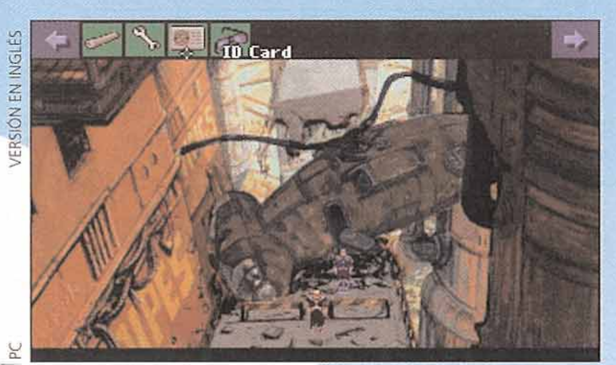
VERSIÓN EN INGLÉS — PC

Escapar de Union City es nuestro principal objetivo. Para ello, tendremos que realizar acciones de todo tipo.



VERSIÓN EN INGLÉS — PC

Parece mentira que haciendo un estropicio como el que aquí vemos, podamos conseguir cosas útiles en la aventura.



VERSIÓN EN INGLÉS — PC

Con nuestro accidente la hemos hecho buena. No podemos salir de la fábrica, con lo que habrá que buscar otro camino.



VERSIÓN EN INGLÉS — PC

El sentido del humor de nuestro robot Joey es muy alto. Tanto que en más de una ocasión nos destornillaremos de risa.

- REVOLUTION SOFTWARE/VIRGIN
- DISPONIBLE: PC
- T. GRÁFICA: VGA
- AVENTURA GRÁFICA

En la secuencia de presentación, vemos el vuelo de un helicóptero en una ciudad; de pronto, el aparato comienza a realizar unos movimientos extraños y se estrella. A continuación, un personaje entra en el interior de una fábrica, dedicada a reciclar materiales. Es probable que no sepáis cómo ha llegado a dicho lugar, pero para eso estamos aquí, para contaros los acontecimientos previos a los sucesos que hemos relatado.

DOS ACCIDENTES DE HELICÓPTERO

Todo comenzó años atrás. A gran distancia de Union City se produjo un accidente de helicóptero, que se saldó con la muerte de todos sus ocupantes excepto uno: un muchacho de nombre Robert. El chico, malherido en un territorio desconocido y desolador, comenzó a temer por su vida, hasta que unos hombres lo encontraron y lo llevaron a su poblado. Pronto aprendió a desenvolverse con facilidad en su nuevo entorno y perfeccionó su habilidad en la creación de robots, construyendo uno al que llamó Joey.

El tiempo pasó y el joven se convirtió en un hombre. Un día, el brujo de la aldea tuvo una terrible visión del futuro: un "MAL" se acercaba a ellos, proveniente de la ciudad. Robert no se lo terminaba de creer, hasta que el ruido de una ametralladora que disparaba sobre él y sus amigos le hizo cambiar de opinión. Un helicóptero repleto de soldados aterrizó en el pueblo, buscando a Robert. Ante la amenaza de destruir completamente la zona, nuestro amigo no tuvo más remedio que entregarse. Parecía el fin, si no fuera porque una avería inesperada en el aparato hizo que el piloto perdiera el control cuando ya llegaban a su destino. Se iban a estrellar...

Ahora, Robert se ha refugiado en una vieja fábrica y su objetivo es escapar de la urbe, descubrir qué está ocurriendo, conocer su pasado y su destino. Para ello, entablará conversación con los personajes –o NPCs– que encuentre en su camino mediante un sistema de posibles preguntas y respuestas. El inventario está situado en la parte superior de la pantalla y permanecerá oculto hasta que situemos el cursor en ese área.

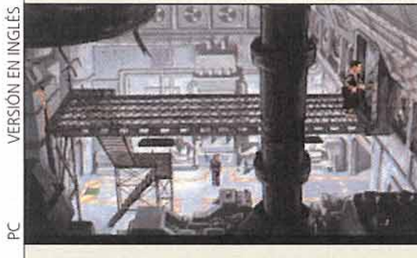
NUESTRA OPINIÓN

Entre las principales características de «Beneath a Steel Sky» destacan la mejora realizada en el sistema de juego, es decir, el "Teatro Virtual", y la ampliación del territorio a explorar. Los gráficos han sido cuidados hasta el más mínimo detalle. Entre ellos sobresale la construcción de la ciudad futurista de Union City, una auténtica obra de arte que nos recuerda en ocasiones a las urbes aparecidas en películas como «Metrópolis» o «Blade Runner». Las animaciones de los personajes gozan de una suavidad y un realismo altos.

Por otra parte, hay que mencionar la incorporación de una excelente banda sonora, con melodías que amenizarán nuestro largo recorrido hasta conseguir escapar de Union City. Del mismo modo, los efectos son de calidad, contribuyendo a una mejor ambientación del extraño mundo en el que nos encontramos. Un mundo repleto de enigmas que irán creciendo en complejidad conforme vayamos avanzando, pero sin llegar en ningún momento a desesperarnos, de lo que resulta una adicción altísima, como pocas veces hemos tenido la oportunidad de "sufrir". Además, no sólo vamos a contar con una lograda realización técnica, sino que también disfrutaremos de todos los textos en castellano...

O.S.G.

Los primeros momentos en la fábrica



VERSIÓN EN INGLÉS — PC



VERSIÓN EN INGLÉS — PC

VERSIÓN EN INGLÉS — PC

Tras la secuencia de presentación, nos encontramos en el piso superior de una fábrica, mientras que en el inferior hay un guardia que nos busca. Lo primero que tendremos que hacer será coger una barra de hierro situada en la parte izquierda, y con ella, abrir la puerta situada en el extremo opuesto. El ruido alertará al vigilante, que irá tras nosotros. Tras agarrarnos a la puerta, nuestro enemigo se irá y podremos explorar el resto de la construcción. En ella, tendremos que construir un nuevo robot Joey, y bajar por el ascensor hasta el horno con su ayuda. Bueno estas son las primeras acciones que deberemos efectuar en «Beneath a Steel Sky», el resto..., deberéis descubrirlo por vosotros mismos.

90

ORIGINALIDAD	79
GRÁFICOS	92
ADICCIÓN	91
SONIDO	89
DIFICULTAD	86
ANIMACIÓN	90



Sin duda, los gráficos y la adicción son sus aspectos más destacados, así como la historia y la utilización de la técnica "Teatro Virtual".



Nada, si exceptuamos el hecho de que podemos morir y con ello empezar desde el principio, si no hemos salvado la partida.

La gente bien conectada, llega lejos.

HOBBYTEX.
Tu centro servidor sin cuota de acceso.

HOBBYTEX es un medio de comunicación interactivo con el que tienes acceso directo a numerosos servicios. Las opciones que encontrarás en el menú principal son:

Noticias, para estar al día.

Forums, hallarás reunida toda la información, enriquecida por los usuarios, sobre un tema concreto.

Revistas, podrás seleccionar artículos de las revistas que edita Hobby Press, ver trucos, hacer sugerencias, pedir números atrasados, etc.

Diálogos, para mantener conversaciones "on line" con otros usuarios.

Anuncios, ¿vendes algo, compras algo...? ¿A qué esperas para llamar a HOBBYTEX?

Juegos y Concursos, además de pasar un buen rato, podrás ganar cada semana nuevos premios.

Mensajería-Buzones, para dejar tus mensajes a otros usuarios.

Servicios HobbyPost, un sistema rápido y cómodo de televenta para adquirir los productos que te interesan.

Transferencia de ficheros, para coger programas completos, juegos, utilidades, cargadores, actualizaciones de «PcFútbol».

Ayudas Interactivas, un sistema para resolver tus juegos favoritos accediendo a pistas progresivas.

Para conectar con HOBBYTEX sólo necesitas un ordenador PC o compatible, un modem que cumpla la norma V23 y un software de emulación que normalmente viene con el propio modem. También puedes conectar utilizando un terminal Ibertex.

Además te va a costar muy poco. La red IBERTEX tiene un costo fijo para cada uno de sus niveles de acceso, independientemente de la distancia. Cuesta exactamente lo mismo llamar desde La Coruña que desde Madrid. El nivel de acceso 032 tiene un precio aproximado de 18 pesetas por minuto. Más claro aún, 10 minutos de conexión no llegan a 200 ptas. A diferencia de otros centros servidores, el acceso a HOBBYTEX es totalmente gratuito. No hay que pagar cuota ni es necesario ser socio.

Todo lo que tienes que hacer es llamar con el modem al 032 y cuando IBERTEX te pida la identificación del centro servidor teclea *HOBBYTEX#.



Con HOBBYTEX llegarás lejos.

Premio al Centro Servidor Novel, que se concede al centro de reciente creación que destaca por su calidad, en la 2ª edición de los premios anuales IBERTEX de Telefónica.

El emperador de la galaxia

Master of Orion

Pensad en una galaxia repleta de vida y recursos. Una enorme galaxia esperando un gobernante dispuesto a regirla con justicia, inteligencia y valentía. Vamos, que si estabais esperando un reino en el espacio, Microprose está dispuesta a concedéroslo sin dudarlo un segundo. Claro, que convertiros en el Señor de Orion os va a traer bastantes dificultades. Pero, ¿desde cuándo ser un buen monarca ha sido algo fácil?

Una forma interactiva de juego

«Master of Orion» comienza cada nueva partida con una somera descripción en pantalla de lo que cada icono del menú representa. Es un buen método para refrescarnos la memoria antes de cada aventura y de que la lectura del manual, que se hace imprescindible si queréis llegar a conseguir dominar la galaxia, resulte bastante más efectiva de lo que suele ser habitual en los juegos de estrategia con gruesos volúmenes de texto.



Todos los competidores que tenemos en el mundo universal e infinito que nos espera en el espacio exterior, están dispuestos a luchar hasta el final. Como siempre es cuestión de "vencer o morir".

- MICROPROSE
- DISPONIBLE: PC
- T. GRÁFICA: VGA
- ESTRATEGIA

El argumento de este nuevo programa nos lleva a una galaxia en la que nuestra misión será convertirnos en el amo de todos los planetas. El título que conseguiremos al lograr el objetivo será el de "Master of Orion".

Microprose ha logrado un cautivador e interesante desarrollo en el que la estrategia juega un importante papel. Al comenzar «Master of Orion» nos llegan reminiscencias de títulos como «Millennium», por el argumento, o incluso algunos nombres más terrenales y menos galácticos como «Midwinter» o «Ashes of Empire», por la complejidad y amplitud. La idea de los programadores de «Master of Orion» ha sido la de crear un inmenso escenario en el que todo tiene cabida. Para ello, han diseñado un universo repleto de planetas de diferentes características y de razas extrañas con las que contactar.

NO ESTAMOS SOLOS

Los primeros menús de «Master of Orion» nos permiten cambiar los parámetros que aumentan o disminuyen la dificultad. No estamos solos en el espacio, tenemos un determinado número de competidores al título de "master". También influye el tamaño de la zona de juego. Una galaxia más pequeña favorece los contactos entre razas y, por consiguiente, nuestras habilidades diplomáticas son mucho más tenidas en cuenta. Y, por supuesto, menos espacio también favorece los enfrentamientos. Así que, lo mejor es comenzar en una superficie intermedia para darnos tiempo a controlar la mayor parte de los parámetros del programa antes de comenzar la parte complicada.

Nuestro planeta de origen está también en continuo desarrollo y es misión nuestra que éste sea homogéneo. Así, nuestros ingenieros van, poco a poco, desarrollando nuevas naves y armas, medicinas y tecnologías. Si permitimos que el equilibrio se rompa en favor de una u otra variable, podemos encontrarnos inmersos en una pavorosa epidemia, una guerra civil o con todas nuestras naves camino del desguace.

EL ESPECTÁCULO ESTÁ SERVIDO

Los amantes de la estrategia disfrutarán de lo lindo con «Master of Orion». Y los que no lo sean encontrarán en él una buena oportunidad de iniciarse en tan apasionante forma de entretenimiento. Sólo Microprose podía dar forma a un producto de semejantes características. Únicamente un equipo de programación tan potente como el de la compañía inglesa sería capaz de crear gráficos tan atractivos y combinarlos con un argumento tan interesante y bien construido.

Y decimos lo de bien construido porque es un aspecto que destaca sobremanera. Muchos son los juegos en los que siempre ocurre lo mismo, llegas a un planeta interesante y ¡zas! siempre está tu oponente esperándote. En «Master of Orion» la variedad es tan enorme que cada nueva partida es diferente a la anterior, con sucesos inesperados y nuevos desafíos. Esto le proporciona una esperanza de vida bastante más elevada de lo que suele ser habitual en este tipo de software.

A NIVEL TÉCNICO

Ya os hemos comentado en el párrafo anterior que los gráficos de «Master of Orion» son excepcionales, como también son excepcionales sus imágenes de presentación, realizadas en la más pura línea Microprose. Asimismo, los menús del programa son detallados, perfectamente explicativos, y el juego incluye unas primeras pantallas descriptivas de todos los iconos que nos ayudan a familiarizarnos con ellos de forma inmediata. En lo referente al manual, tres cuartas partes de lo mismo, explica todas las opciones que encontraremos en la aventura.

«Master of Orion» es un extraordinario programa que nos mantendrá pegados al ordenador horas, días e incluso, si nos proponemos llegar a "Master", meses. Un claro ejemplo de que cuando una compañía está en la cima durante tanto tiempo como Microprose es porque se lo merece. Y mientras otros se duermen en los laureles, los reyes de la simulación intentan superarse cada día. Bien por ellos.

J.G.V.

90

ORIGINALIDAD	86
GRÁFICOS	90
ADICCIÓN	92
SONIDO	87
DIFICULTAD	60
ANIMACIÓN	60

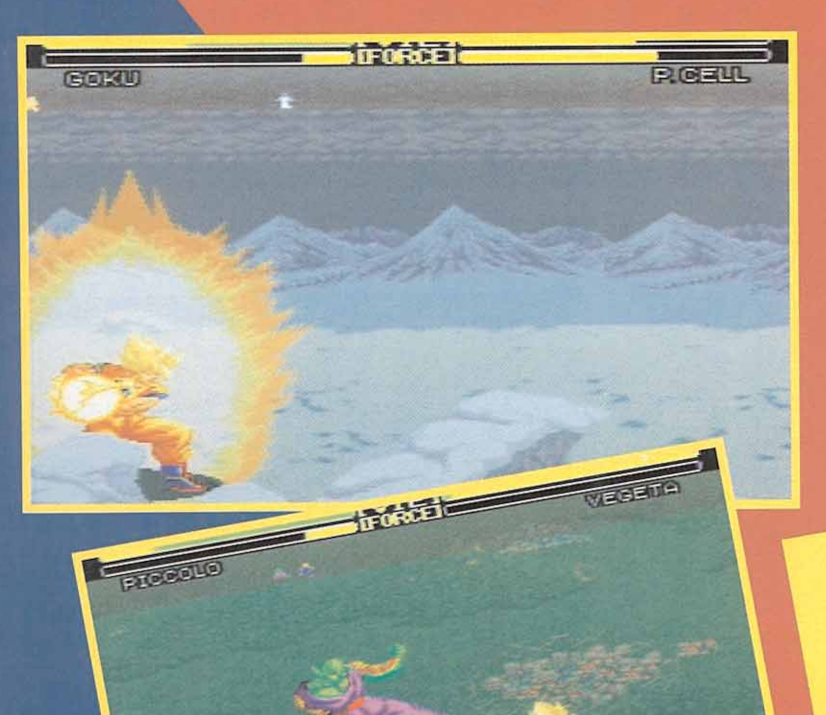
El que el juego sea diferente cada nueva partida y que nos pueda tener ocupados durante tanto tiempo sin cansarnos nada.



La casi total ausencia de secuencias animadas durante el desarrollo del programa. No hubiera estado mal incluir alguna...



DRAGON BALL Z II





LUCHA DE TITANES

Hablar de «Bola de Dragón» es hablar de millones de seguidores que buscan sin descanso multitud de objetos relacionados con dicha serie. Tanto han calado estos dibujos animados entre los teleadictos, que se saben las aventuras y desventuras de sus personajes como si fueran ellos mismos. «Bola de Dragón» es todo un fenómeno social y juvenil.

- BANDAI
- DISPONIBLE: S. NINTENDO
- JUEGO DE LUCHA

En «Dragon Ball Z II» contaremos con diferentes modos de juego, aunque todos con un denominador común: luchar contra un rival haciendo uso de la gran variedad de golpes de los que dispondremos. El primer modo es el denominado Historia. Su desarrollo es igual que una serie de dibujos animados. Al principio elegimos un personaje con el que jugaremos. A continuación, y en función de nuestra elección se creará una historia como si de una película se tratara. LLegada la hora de luchar, pasaremos a la ventana de combate, bastante similar a la usada en la anterior entrega. Sin embargo, tiene algunos detalles nuevos dignos de mención: en primer lugar, los escenarios son muchos más, con mayor colorido y algunos tan interesantes como el mar, en el que combatiremos encima del agua o en el fondo del océano. Y en segundo lugar, el radar que aparece entre la pantalla de acción y el marcador sigue ahí, aunque la disposición de los muñecos no se hace ahora mediante un punto de diferente color, sino que en esta ocasión son muñecos pequeños, que hacen los mismos movimientos que el personaje que controlamos.

Otro de los modos de juego es el llamado Torneo. No cuenta con diferencias, si exceptuamos que podemos elegir nuevos personajes, con lo que no nos extenderemos más en este punto. Por último, en el modo Combate podemos jugar nosotro sólos contra la máquina o contra un amigo, eligiendo cada uno un personaje. En estos dos modos, podemos seleccionar el escenario en el que vamos a combatir, así como el nivel de nuestro ataque (normal o poderoso), y la cantidad de vida con la que comenzamos.

NUESTRA OPINIÓN

Contando con las mismas características que su antecesor, se han mejorado algunos defectos y se le han incorporado sustanciales novedades. Los luchadores poseen básicamente los mismos movimientos, aunque ahora con un pequeño truco podemos ver la forma de realizarlos en mitad de un combate.

En el apartado gráfico, se han cuidado mucho los escenarios (en total son diecisiete), siendo la mayoría más grandes en tamaño. Cuentan con un colorido bastante impresionante, y en cierto modo, algunos son interactivos, pues partes de ellos limitan la visión del terreno en el que nos encontramos, haciendo que la lucha sea bastante más complicada, añadiendo al desarrollo mayor emoción si cabe. Las animaciones son variadísimas, ya que cada luchador tiene varios movimientos comunes, más otros ocho que varían en cada uno, y que requieren de una combinación de pulsaciones para su ejecución. Y todas ellas son suaves, realizadas con calidad, en el más puro estilo de una película de dibujos animados.

Queda por hablar de sonido, adicción y dificultad. Comenzando por la última, es seleccionable por nosotros al comienzo, algo muy de agradecer. Así tenemos que en el nivel más sencillo acabarse el juego no es nada complicado, mientras que en el más difícil tener éxito está reservado para los más expertos. Continuando con el sonido, no tenemos más remedio que quitarnos el sombrero ante la fantástica labor desarrollada por los encargados de él. Existen varias melodía diferentes, tantas como personajes aparecen en el juego, y todas ellas bastante buenas, así como cerca de un centenar de efectos diferentes.

Y por último, pero no menos importante, hablaros un poco de la adicción. Pasa lo mismo que con las pipas. Cuanto más las comes, más ganas tienes de ellas. En «Dragon Ball Z II» ocurre igual. Cada vez que jugamos descubrimos algún detalle nuevo que la vez anterior se nos había pasado, y que nos lleva a "querer" más a este cartucho.

O.S.G.

Los personajes

En esta segunda entrega de las aventuras de Goku, Piccolo, Vegeta y compañía han hecho aparición nuevos personajes. Estos son el pequeño Cell, hijo de Perfect Cell; Aki, una chica de armas tomar y Kujila, un gigante con una fuerza descomunal. Todos estos se pueden ver en la versión japonesa de «Dragon Ball Z 2», pero es que además, en la versión PAL, podemos elegir a dos más, que son Goku y Tara. Con ello, tenemos que mientras en el imperio del sol sólo podían escoger a ocho personajes, dentro de nuestras fronteras esa cifra se eleva a diez. Por raro que parezca, nuestro cartucho es mejor que el japonés.

93

ORIGINALIDAD	45
GRÁFICOS	92
ADICCIÓN	93
SONIDO	93
DIFICULTAD	80
ANIMACIÓN	94



Todo lo que tiene el cartucho es más que sensacional, especialmente los gráficos, las animaciones y el sonido.



El hecho de que aparezcan los textos en pantalla en un idioma diferente al nuestro, aunque no influyan en el desarrollo.

El futuro en la simulación

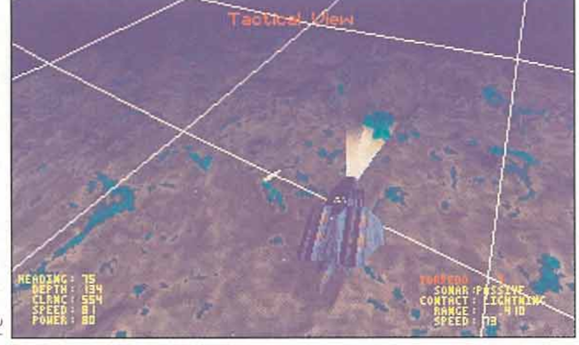
SUBWAR 2050

Por fin llega hasta nosotros uno de los productos más originales en simulación de los últimos tiempos. Microprose ha puesto toda la carne en el asador para ofrecer al usuario un programa capaz de satisfacer incluso a los más exigentes. Original y realizado con una técnica impecable, estamos ante un juego que nos pone a los mandos de un vehículo que se aleja bastante de todo a los que nos tiene acostumbrados esta compañía con productos como «F-15 Strike Eagle III» o el más reciente «Fleet Defender». Los submarinos están a punto de ponerse de moda, y «Subwar 2050» será uno de los principales responsables.

- MICROPROSE
- DISPONIBLE: PC, PC CD-ROM
- V. COMENTADA: PC
- T. GRÁFICA: VGA
- SIMULADOR



La vista interior de cabina no es muy útil para situaciones de combate, pero resulta indispensable en modo navegación.



Las capas térmicas ofrecen una ayuda muy necesaria, tanto para orientarnos como para escabullirnos del enemigo.

El nivel al que se está llegando en el género de la simulación con productos en los que las innovaciones técnicas son cada vez más complicadas de encontrar, provoca que las compañías orienten sus objetivos en una nueva dirección. Ya no se puede hablar de simuladores en estado "puro", puesto que es moneda corriente la inclusión de apartados típicos de aventuras, y hasta de arcades. Precisamente, «Subwar 2050» encuentra en este hecho su razón de ser. Ofrece un cambio radical en su ambientación con respecto a otros simuladores, y combina de un modo excelente, con la pretensión de hacer el programa más atractivo y variado al usuario, diferentes tendencias.

COMO PEZ EN EL AGUA

¿Cómo serán los submarinos del futuro? Interesante cuestión, aunque complicada de responder. La inexistencia de un aparato real en el que basarse conlleva una limitación en algo que los puristas suelen tener muy en cuenta a la hora de enfrentarse a un simulador: los controles de la máquina.

Puesto que el diseño de la máquina en sí, responde a ciertos puntos conocidos como los referentes a corrientes marinas, ingeniería naval, etc., encontramos que, pese a mostrar unos mandos "ficticios", el nivel de realismo que se puede observar en «Subwar 2050» es elevado. Tanto, como para que a la hora de entrar en acción, tengamos que controlar desde la potencia de la turbina o la profundidad de inmersión, hasta la presión soportada y la influencia de las capas térmicas en el comportamiento de nuestro mini submarino.

CANTIDAD Y CALIDAD

Puede que aquellos que no estén demasiado introducidos en los simuladores piensen, al leer estas líneas, que «Subwar 2050», después de todo, es otro de esos programas que lo único que buscan es complicar la vida del jugador con miles de teclas que manejar. Craso error. Microprose se ha esforzado para ofrecer alicientes que permitan disfrutar de un estupendo simulador al tiempo que de una excelente aventura. La gran cantidad de misiones distintas que ofrece, distribuidas en cinco grupos, dan la suficiente variedad como para evitar el aburrimiento o la reiteración en las acciones. Al entretenimiento también contribuye la –relativa– simplicidad de los mandos. Pese a que es raro encontrar una tecla que no controle alguna función específica, basta con manejar a la perfección un puñado para salir airosos, cumpliendo los objetivos de cada misión.

A nivel técnico, destaca sobremanera la calidad gráfica del juego. Los fondos oceánicos han sido dotados de texturas increíbles que contribuyen a crear una sensación de realismo total. También, y pese a tratarse de gráficos poligonales, el "gouraud" del que hacen gala los sprites es toda una genialidad. El fallo ante semejante hecho es que, para mover a gran velocidad todo el entramado gráfico, es recomendable un 486 rápido, pese a funcionar de modo bastante aceptable en un 386 con un mínimo de 1 Mb de RAM.

«Subwar 2050» resulta, en definitiva, un magnífico programa, recomendable sin ninguna duda.

F.D.L.

92

ORIGINALIDAD	85
GRÁFICOS	92
ADICCIÓN	90
SONIDO	75
DIFICULTAD	75
ANIMACIÓN	90

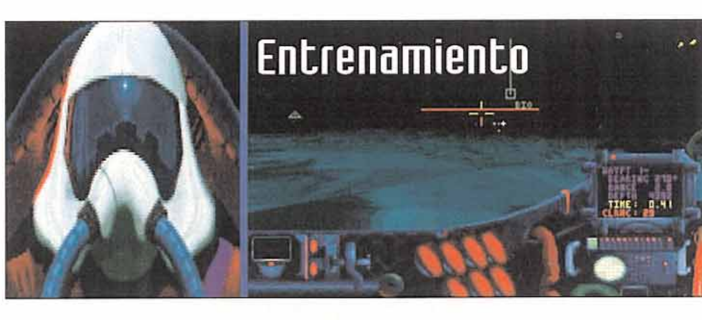


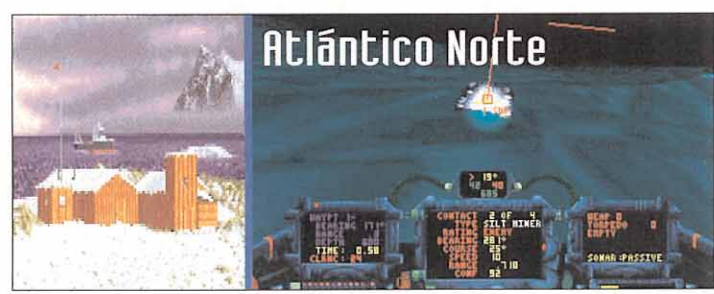
La elevada calidad gráfica y la variedad de acciones que ponen a prueba nuestro sentido de la estrategia al tiempo que nuestros reflejos.

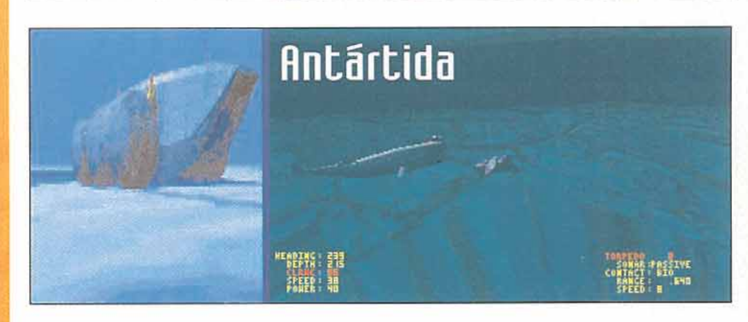


Quizá lo peor sea el apartado del sonido, aunque comprensible por la propia ambientación y concepción del programa.

Por todo el océano











Las misiones de «Subwar 2050» abarcan desde los simples entrenamientos a las más complejas y arriesgadas tareas, que nos llevarán por todo el mundo... submarino, vendiendo nuestros servicios como mercenario al mejor postor. La aventura comienza con las prácticas de manejo del aparato, en la que nuestra tarea se reducirá a aprender a controlar correctamente todas las funciones de la nave. También comenzaremos el adiestramiento en maniobras básicas de ataque y evasión, combatiendo contra objetivos robot, que nos ayudarán para las futuras misiones en el resto del mundo. Más adelante, pasaremos a escenarios como la Antártida, los mares de la China del Sur, el mar del Japón o el Atlántico Norte. Allí, deberemos llevar a cabo misiones que pueden ir desde conducir un rebaño de ballenas hasta un punto indicado –poniéndolas a salvo de los intereses comerciales de una compañía rival de la que contrató nuestros servicios–, hasta combatir con otros submarinos para conseguir el control de ciertas zonas privilegiadas en riquezas mineras. En definitiva, «Subwar» presenta una variedad de acciones tal que resulta imposible no encontrar algo que nos guste. Además, todos estos escenarios son accesibles de forma independiente, por lo que el problema para pasar de uno a otro, si nos quedamos bloqueados en algún punto, es nulo.

Virtua Racing

La revolución ha llegado por fin a la Mega Drive. Tras meses de rumores e impaciente espera, «Virtua Racing» se ha hecho realidad. Estamos ante un verdadero milagro tecnológico, sólo posible gracias al encomiable esfuerzo y duro trabajo de los ingenieros de la multinacional nipona. Jamás se pensó que una máquina doméstica como la Mega Drive fuera capaz de igualar en calidad a una recreativa, pero ahí está el programa para demostrarlo. El sueño ha cobrado vida. El sueño se llama «Virtua Racing».

Los derrapes y encontronazos con los laterales de la pista son algunas de las escenas más espectaculares que se pueden ver.

La práctica en el modo "Free Run", resulta muy recomendable para conocer todos los circuitos.

Las diferentes vistas que se pueden escoger en carrera se adaptan perfectamente a los gustos de cualquier jugador, desde los más prácticos a los más espectaculares.

El modo dos jugadores es uno de los puntos fuertes del juego.



Nuestra posición inicial en la parrilla de salida no resulta demasiado buena. Toda nuestra habilidad como pilotos se verá puesta a prueba.

- SEGA
- Disponible: MEGA DRIVE
- ARCADE

Un sueño hecho realidad

Cuando llegaron a nuestros oídos –hace muuucho tiempo– las primeras noticias sobre una posible adaptación de «Virtua Racing» a la dieciséis bits de Sega, todos pensamos lo mismo, "¡eso es imposible!". Si rectificar es de sabios, aunque no nos consideremos como tales, nos encanta hacerlo, y estaríamos rectificando todo lo que fuera necesario hasta cansarnos. Porque la cruda realidad es que «Virtua Racing» es la joya de la corona de Sega, y mantendrá tal puesto hasta que máquinas más potentes –léase Saturn, por ejemplo– entren en el panorama del software.

VÉRTIGO TOTAL

A aquellos de vosotros que hayáis disfrutado del «Virtua Racing» original en un salón recreativo os bastará con echar un simple vistazo a las imágenes que se encuentran junto a estas líneas para comprobar –no sin asombro– como el grado de fidelidad ha sido total a la hora de realizar la conversión. ¿Cómo es posible? Bien, no ha sido una tarea sencilla, desde luego. Aparte de las horas de trabajo invertidas, gran culpa de todo esto la tiene un pequeño chip bautizado como SVP (Sega Virtua Processor) que, en pocas palabras, asume funciones que descargan de trabajo a la unidad central, aportando un sustancioso aumento en la velocidad de proceso.

Todo este rollete se comprende mucho mejor al observar como la acción del juego se desarrolla de forma tan vertiginosa que a veces llega a dar miedo, y no exageramos nada de nada, con una Mega Drive que maneja cerca de quinientos (500) polígonos en dieciséis colores, simultáneamente, a una velocidad del diablo. Pero, digamos lo que digamos, unas simples palabras no bastan para explicar lo que «Virtua Racing» es capaz de hacer.

ALGÚN DÍA TODOS LOS JUEGOS SERÁN ASÍ...

En cuanto a opciones y similares, las pocas que existen son idénticas en todo a la máquina original. Existen tres circuitos, según la categoría que escojamos –principiante, nivel medio o experto–, así como dos modos distintos de conducción, automático y manual. Pero lo que realmente sacude al jugador como un mazazo son las increíbles vistas de carrera: en el interior del bólido, vista objetiva posterior, panorámica y perspectiva aérea. En cualquier momento podemos cambiar de una a otra con tan sólo pulsar un botón del pad, observándose unas transiciones modélicas en rapidez y elegancia. La verdadera novedad consiste en la posibilidad de efectuar pruebas de entrenamiento, con las que ir familiarizándonos con cada circuito, antes de entrar en competición, y la posibilidad de contemplar repetida la carrera, una vez finalizada.

La opción, de dos jugadores, por otro lado, conduce a la –inevitable– pantalla partida horizontalmente que quizá, sólo quizá, sea el aspecto menos atractivo del juego al reducirse considerablemente el campo de visión.

Con todo lo visto, de «Virtua Racing» sólo se puede decir que Sega ha dado en la diana de pleno, que le espera una larga vida por delante y que ha marcado un hito en la historia de esta compañía. Es completamente genial. Una maravilla que esperemos tenga continuación con más títulos que incluyan el SVP.

F.D.L.

El milagro de la tecnología SEGA

S.V.P. Tan sólo tres letras tras las que se esconde un prodigio tecnológico capaz de convertir la Mega Drive en lo más parecido a una máquina "de las de verdad". Desarrollado conjuntamente entre Sega y Samsung, algunas de sus características más importantes, tan sólo a título orientativo, son las siguientes:

Set de Instrucciones: Tecnología DSP
Velocidad del reloj: 23 MHz. 23 Mips
P. ROM: 2 kbytes de I-RAM
M.P.S. (Multiplication Processing Speed): 15x15 bits
N. de Polígonos: 300/500 (paleta de dieciséis colores)
Sonido: 2 canales PWM
Bus: 16 bits (Interno/Externo)
Hardware de desarrollo: PC AT

«Virtua Racing» tan sólo supone el primer paso en proyectos desarrollados bajo la técnica que utiliza el S.V.P. Para un futuro, relativamente cercano, se ha comenzado a planear el diseño de programas (para formatos Mega Drive, Mega 32 y Saturn) como el mismo «Virtua Racing» o «Virtua Fighter», entre otros.

¿Cuándo llegarán? No seáis demasiado impacientes y disfrutad primero de la joya que tenéis entre manos.

95

ORIGINALIDAD	75
GRÁFICOS	92
ADICCIÓN	92
SONIDO	90
DIFICULTAD	70
ANIMACIÓN	96



La increíble velocidad a la que se desarrolla la carrera y la gran jugabilidad, elevan la adicción hasta límites insospechados.



La escasez de circuitos, tan sólo tres. Se nos antojan muy pocos para un juego que, en su conjunto, resulta toda una maravilla.

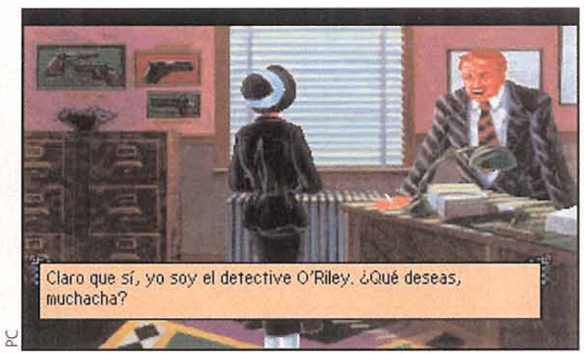
El caso de la daga asesina

LAURA BOW

In The Dagger Of Amon Ra

Aún queda tiempo para corregir este grave malentendido, Sr. Carter. La Daga de Amon Ra debe volver a Egipto.

PC



PC

Sierra es muy dada a no dejar morir a los personajes que crea para protagonizar sus juegos. Como ejemplo de lo dicho está nuestro querido Larry, que ya va camino de su sexta parte, o el intrépido héroe espacial de «Space Quest», Roger Wilco, cuya saga tiene también cinco títulos en su haber.
Esto mismo es lo que pretende Laura Bow, un personaje que aunque se estrena en nuestro país, en Estados Unidos ya cuenta con una aventura. Sin duda, nosotros "pondríamos la mano en el fuego" por la larga vida de la serie, porque desde luego calidad y buen hacer no le faltan a esta nueva aventura gráfica.



PC

La acción se desarrolla dentro de un museo lleno de huesos de animales prehistóricos, y de humanos...



PC

Incluso en las situaciones de máximo riesgo y de mucho peligro hay siempre un hueco para el romance...

- SIERRA ON LINE
- DISPONIBLE: PC, PC CD-ROM
- V. COMENTADA: PC
- T. GRÁFICA: VGA
- AVENTURA GRÁFICA

Antes de relataros en qué consiste esta nueva aventura de Sierra, pasemos a describiros cómo es la protagonista de la misma. Laura Bow es una sencilla muchacha de una pequeña localidad situada en el centro de los Estados Unidos, cuya pasión por el periodismo y los reportajes llega hasta límites insospechados. A pesar de su juventud Laura es muy sagaz, aunque su habilidad para meterse en líos y situaciones inesperadas es más que considerable. La señorita Bow acaba de conseguir al fin su sueño dorado: obtener la licenciatura de Periodismo. Pero claro, ahora su problema es encontrar empleo, y en su ciudad natal las expectativas no son muy grandes, por lo que decide partir hacia la gran urbe que es New York. Con una recomendación de su padre y una pequeña maleta bajo el brazo, nuestra intrépida periodista se dirige hacia una nueva vida.

UN MISTERIOSO CRIMEN

De esta forma comenzamos nuestras aventuras y desventuras en «Laura Bow in the Dagger of Amon Ra». Nos encontramos en pleno centro de New York, delante de nuestra mesa de trabajo y dispuestos a comenzar nuestro primer reportaje. En el museo de arqueología de la ciudad ha sido robada una valiosa daga, que perteneció al mismísimo dios egipcio Amon Ra. Lo que en principio parece va a ser para Laura un trabajo rutinario y sin ninguna importancia, muy pronto se va a convertir en una peligrosa misión, rodeada de incomprensibles misterios.

Tras llegar al museo, donde se celebraba una fiesta, hacemos nuestras primeras entrevistas, orientadas hacia el robo que se ha producido un día antes. Todo parece ir normal hasta que descubrimos que en una de las salas del museo, dentro de un sarcófago, se encuentra un cadáver que tiene clavada en su corazón la daga del dios Ra... Desde este momento, el desarrollo de la aventura transcurre muy en el estilo de los «King Quest» y «Space Quest». Con el sencillo sistema de manejo por medio de un puntero variable, nos movemos y realizamos la distintas acciones necesarias para resolver las situaciones a las que nos enfrentamos.

Los amantes de las sorpresas y de los acertijos enrevesados encontrarán en «Laura Bow in the Dagger of Amon Ra» un reto perfecto, ya que los hallarán de todos los estilos y gustos.

INTRIGA Y SUSPENSE

«Laura Bow in the Dagger of Amon Ra» es una aventura muy indicada para todos los fanáticos de los relatos de suspense. El guión que da pie al juego parece sacado de las mejores novelas de la genial escritora Agatha Christie. Tendréis que andar con mil ojos y agudizar vuestro ingenio al máximo para, de este modo, salir de las situaciones más engorrosas que os hayáis imaginado. Otro de los elementos más destacables es la perfecta ambientación de las distintas y sugerentes escenas, gracias a la elevada calidad, tanto gráfica como sonora, que todas ellas poseen, siempre acordes con la situación que estemos viviendo en ese momento. Sólo es posible ponerle un pero: que ha tardado demasiado en llegar a nuestro país.

E.R.F.

Las cosas de palacio...

Ya lo dice el refrán, "las cosas de palacio van despacio". Pero, a veces, más que despacio lo hacen a paso de tortuga. Y es que, teniendo en cuenta el excelente aspecto que presenta la última aventura de Sierra, lo que resulta triste es que se vuelva de nuevo a las andadas y parezca que el usuario español es el último mono en Europa. ¿Cómo, sino, se explica el hecho de que «Laura Bow» aparezca ahora en nuestro país, teniendo en cuenta que ya lleva cerca de año y medio circulando por ahí fuera?

Como siempre, se nos dirá que las circunstancias de mercado obligan a retrasar los lanzamientos, que los procesos de traducción son lentos y laboriosos, que... Sí, si no discutimos asuntos de esa índole. Sí comprendemos que el esfuerzo es enorme y lo agradecemos. Pero, ¡año y medio...!

Si las cosas siguen así, a este paso nos encontraremos con que cuando el esperado «Larry 6» llegue a nuestras manos, el bueno del personaje creado por Al Lowe estará persiguiendo viejecitas en un geriátrico, sentado en una silla de ruedas, mientras las enfermeras le llaman viejo verde... Sería una situación tan surrealista como la actual. Ni más, ni menos.

80

ORIGINALIDAD	65
GRÁFICOS	85
ADICCIÓN	85
SONIDO	82
DIFICULTAD	89
ANIMACIÓN	83



Las envolventes y bien ambientadas situaciones que «Laura Bow in the Daggar of Amon Ra» nos hace vivir de principio a fin.



Que haya pasado tanto tiempo desde que el programa original fue editado fuera de nuestras fronteras.

MIGHT AND MAGIC IV

CLOUDS OF XEEN

Tras combatir con unos cuantos enemigos, no hay nada mejor que dirigirse al templo más cercano en busca de alguna sacerdotisa que cure las heridas.

Pues ya tenemos aquí el cuarto capítulo de esta mundialmente conocida serie. Si bien en España es sólo su segunda entrega, ya que hasta ahora se ha publicado su precedente, «Might and Magic III: Isles of Terra». Considerando la enorme calidad que éste atesoraba no es de extrañar que estuviéramos deseando pasar la continuación por nuestra crítica mirada.

Una nueva cifra

- NEW WORLD COMPUTING
- DISPONIBLE: PC
- T. GRÁFICA: VGA
- JUEGO DE ROL

Al igual que su antecesor «Might and Magic IV» es un JDR a la antigua: inmenso territorio, que exigirá la confección de un mapa; enigmas basados en pistas distribuidas por los calabozos; enorme cantidad y variedad de monstruos, jerarquizados en dureza; desarrollo consistente en la exploración y resolución consecutiva de los calabozos del juego; gran arsenal de hechizos... En fin, veamos detenidamente todo lo que ofrece.

LO NO NUEVO

Se mantiene el sistema de juego que tan buen resultado dio en Terra. La perspectiva es tridimensional de primera persona, y nos permite divisar los paisajes de Clouds of Xeen, el mundo que ahora toca explorar. Visión menos agradable serán los numerosos bichos que tratarán de impedir nuestro éxito. En ambos casos, se puede observar una cierta mejoría de calidad y espectacularidad respecto a la parte precedente.

El sistema de combate no experimenta variación alguna: se desarrolla por turnos siendo fundamental el atributo de velocidad de cada personaje para determinar su orden de participación. El sistema de hechizos tampoco cambia: se pueden lanzar, de los sabidos, tantos como queramos condicionados únicamente a los puntos de magia disponibles y las gemas poseídas. Los primeros se recuperan con una buena siesta, mientras que las segundas se encuentran en los lugares más insospechados.

Tampoco me extenderé con el sistema de generación de personajes. Sólo recordar la importancia que en este juego sí tienen los atributos, así como las llamadas habilidades, como nadador (sin ella no podremos atravesar zonas con agua) o alpinista. Las posibles clases y razas son las de siempre. Por cierto, otra característica de los personajes es su resistencia a cada tipo de ataque: hay ataques físicos, mágicos, eléctricos, de fuego... Y, por contra, los distintos monstruos pueden ser más o menos sensibles a ataques de cada clase, lo que es importante a la hora de determinar la estrategia en un enfrentamiento con ellos. Esto tampoco es nuevo, pero merece la pena resaltarlo como diferencia de otros JDRs.

LO NUEVO

La verdad es que podríamos resumirlo en una línea: el argumento, los enigmas, los monstruos, las zonas. Y con esto basta.

En el desarrollo, la opción de Ver Búsquedas nos permitirá, aparte de consultar las misiones que se nos han encargado y tenemos pendientes, llevar un inventario separado de los objetos de uso especial –como llaves, y otros que nos hayan pedido los distintos NPCs–, y leer las anotaciones que teóricamente realizaríamos durante la exploración para no olvidar nada. En este caso, el juego las hace automáticamente por nosotros. Ésta es una buena forma de aislar las pistas reales de los mensajes "chorras". ¡Ah!,. el inventario está fragmentado según cuatro clases de objetos (aparte de los de uso especial): armas, armaduras, joyería y objetos mágicos.

Nos queda por hablar de la historia. Aparecemos en una ciudad llamada Vertigo y ni idea de por qué, ni de su posible relación con el mundo de Terra. Esta urbe pertenece a Clouds of Xeen y no tardaremos en enterarnos de que es una cara, separada de la otra, del mundo de Xeen. Para llegar a ese otro lado, Darkside of Xeen, existen unas pirámides dispersas por el territorio. Pero tales portales funcionan cuando mezclamos en el disco duro del ordenador este juego con la siguiente parte de la saga. Por tanto, no hablaremos ahora de este tema, sin olvidar que es importante. Lo cierto es que el rey Burlock había mandado a ese otro lado a su hermano Roland, y cuando ya se le daba por perdido, se presentó en el castillo. Y apareció con una obsesión que pronto contagió a su hermano: la búsqueda del Sexto Espejo. Para terminar de aderezar el tema, el consejero del rey, el leal Crodo, ha sido raptado..., tras averiguar que Roland tenía perversas intenciones con respecto a su hermano.

F.H.G.



ORIGINALIDAD	65
GRÁFICOS	84
ADICCIÓN	89
SONIDO	78
DIFICULTAD	42
ANIMACIÓN	63



Los aspectos que han sido mejorados con respecto a su antecesor, es decir, los gráficos, el sonido y el argumento, entre otros.



El hecho de que la traducción a nuestro idioma no sea completa por los problemas mencionados resta algo de adicción al programa.

Nuestra opinión

Gráficamente, se mejora en todos los aspectos la parte anterior, si bien tampoco tiene gran influencia sobre el desarrollo del juego en sí. No obstante, este trabajo siempre es digno de agradecimiento. Y otro tanto se podría decir del sonido. La presentación está también mejorada y es más espectacular que en «Might and Magic III». La originalidad se centra en la historia, exclusivamente, por lo que no cabe decir que sea un juego original. «Might and Magic IV» tiene un pero: sabe a poco tras la gran amplitud que ofrecía la parte anterior. La verdad es que es un JDR fácil; apenas ofrece enigmas dignos de obstaculizar el avance de un aventurero que se precie. Prácticamente, sólo hay problemas, y escasos, para acabar con algunos monstruos. Mi impresión particular es que, completado con «Might and Magic V», sí será comparable en dificultad y extensión con el III.

Y el corolario de esto es evidente: parece como si los programadores hubieran hecho un «Might and Magic IV» de las dimensiones del anterior y, por consideraciones ajenas al propio argumento, lo hubieran partido en dos. La prueba es que el máximo nivel a que se llega con los personajes en este juego es al 20, aproximadamente la mitad del que se tiene si concluyes «Might and Magic III».

Otro aspecto a destacar es el hecho de que el programa se haya traducido en parte al castellano. Ahora os estaréis preguntando el porqué de esto. Bien, resulta que ha habido algunos problemas con el código fuente del juego, que han imposibilitado que la traducción fuera completa. Es por ello que los menús estén principalmente en inglés, y que los nombres de los lugares (posadas, casas, tabernas, centros de entrenamiento...) aparezcan en perfecto castellano. En principio no presenta dificultad alguna, pues aquellas palabras que no han sido convertidas a nuestro idioma son de sobra conocidas por todos, aunque la decisión última la tenéis vosotros.

Pese a lo dicho, «Clouds of Xeen» es un juego de obligada compra para todos los que disfrutaron con «Islands of Terra», aunque sólo sea por saber cómo termina la saga. Si te quedas sin él es como si te lees alguna trilogía sin el segundo volumen: te enteras pero no es lo mismo. Y dado su menor nivel de dificultad, puede ser idóneo para principiantes a los que se atragantó el anterior. Y dicho todo esto, esperemos que no tarde el último capítulo en Darkside of Xeen.

The Chaos Engine





MEGA DRIVE

Dos hombrecillos son los necesarios para deshacerse de todos los enemigos posibles que se presenten en nuestro camino.



MEGA DRIVE

El fuego "cruzado" va a ser más que necesario cuando queramos quitarnos de enmedio a todos los contrarios. Aquí dan igual la puntería o los buenos reflejos...

- MICROPROSE/RENEGADE/ THE BITMAP BROTHERS
- DISPONIBLE: MEGA DRIVE, SUPER NINTENDO, AMIGA 1200 Y 4000 (IMPORTACIÓN)
- V. COMENTADA: MEGA DRIVE
- ARCADE



MEGA DRIVE

El título «The Chaos Engine» hace referencia al nombre de una máquina inventada por un científico medio loco del siglo XIX, barón por más señas, y apellidado Fortescue. Durante un experimento espacio–temporal con el dichoso artefacto, el tal Fortescue perdió todo control sobre su encantadora máquina con un resultado bastante desastroso. La consecuencia principal consistió en que todo aquel que entraba en contacto con el invento, hombres y animales, se transformaba en una auténtica máquina de matar, dedicada al pillaje y el saqueo.

Precisamente, seis de estos caracteres son los que protagonizan el juego, dotados cada uno de especiales habilidades en la lucha y el manejo de las armas. Nuestro objetivo: llegar tan lejos como nos sea posible, recogiendo todos los objetos de valor que encontremos en nuestro camino, o que quitemos a los adversarios que se nos crucen por delante, tras convencerlos a base de jarabe de palo.



MEGA DRIVE

Versión Supernintendo

Escasas son las diferencias que presenta la versión Super Nintendo con la de Mega Drive. En cuanto a jugabilidad, ambas llegan a niveles altísimos y, por ende, la adicción también es aquí exageradamente elevada. Quizá en lo referente al apartado gráfico y sonoro, la dieciséis bits de Nintendo sobresalga ligeramente frente a su "prima" de Sega, pero a esto, a pequeñas variaciones a nivel técnico, se reduce toda lo que de distinto hay de una versión a otra.

En lo que hace referencia a aspectos de la acción en el juego, ambos formatos mantienen un codo a codo en el que resulta francamente complicado decantarse por una u otra. Sea como sea, y tengáis la consola que tengáis, «The Chaos Engine» resulta igual de estupendo.

Y, a partir de aquí, se inicia una acción frenética. Nuestras armas no conocerán el descanso, con unos enemigos que aparecerán en pantalla por doquier sin darnos tiempo ni a parpadear. La mayoría de las veces acabar con ellos no será, precisamente, nada fácil pero, si conseguimos sobrevivir cuatro niveles seguidos, un jugoso password será nuestra recompensa.

LA EXTRAÑA PAREJA

Por fortuna, la tarea que se nos plantea en «The Chaos Engine» no la llevaremos a cabo solos, sino que, una vez elegido el personaje que más nos plazca controlar, se nos unirá otro –que también escogeremos– y que podrá ser manejado por un segundo jugador o por la propia máquina. Poco después, y una vez realizada la selección pertinente, apareceremos en medio de los hostiles territorios que conforman el mapeado del juego dispuestos a eliminar a todo bicho viviente. Nuestro objetivo primario será ir abriendo el camino que conduce hacia la puerta que da acceso al siguiente nivel. Esta sólo se abrirá tras activar una serie de torres, los Nodos, distribuidas por todas y cada una de las fases. Durante el camino encontraremos llaves que abrirán pasajes y atajos; monedas, que nos servirán para mejorar las habilidades de los personajes; comida, que restaurará nuestras energías, etc. En total, nos encontraremos con que tenemos por delante cuatro mundos que recorrer, subdivididos en un total de dieciséis niveles.

NUESTRA OPINIÓN

La calidad que presenta «The Chaos Engine» es indiscutible, en cualquiera de sus facetas. Basta con un par de partidas para apreciar que tenemos delante un gran juego de acción, capaz de enganchar al menor descuido. Hablando más claro, su adicción es elevadísima, pese a poseer una dificultad nada desdeñable.

Gráficamente se sitúa en un nivel bastante alto, ofreciendo una perspectiva aérea de la zona de juego en la que podemos controlar en todo momento los dos personajes que guiamos. Quizá se echa en falta algo más de colorido en algunos momentos, aunque este es un detalle sin demasiada importancia en el contexto global. Lo que de verdad sobresale es la jugabilidad, gracias a una rápida respuesta a las órdenes del pad y unos conseguidos movimientos. El sonido es algo que tampoco se queda atrás en cuanto a calidad. De todos es sabido las excelentes bandas sonoras que The Bitmap Brothers imprimen a sus juegos, y este no podía ser una excepción.

«The Chaos Engine» puede, y debe, ser considerado como uno de los juegos más adictivos, trepidantes, excitantes y divertidos que hemos visto. Una pequeña joya que no debe ser pasada por alto, así como así.

F.D.L.

89

ORIGINALIDAD	70
GRÁFICOS	85
ADICCIÓN	92
SONIDO	92
DIFICULTAD	88
ANIMACIÓN	88

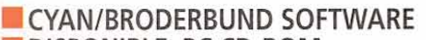
La gran jugabilidad y la coordinación exigida en la modalidad de dos jugadores. El sonido es realmente excelente.



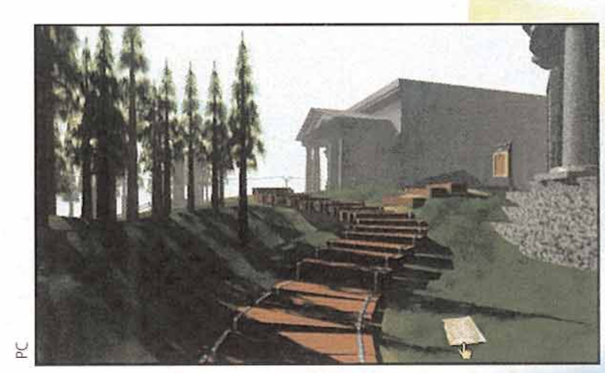
Demasiado difícil algunas veces. Menos mal que siempre nos quedan los socorridos "passwords" que nos ayudan a avanzar.

MYST

Uno de los mayores sueños del hombre ha sido conseguir la fórmula para realizar viajes a través del tiempo. En el mundo del cine se han realizado multitud de películas que tienen como argumento precisamente eso: trasladarse a otras épocas. Pues bien, Broderbund nos propone la posibilidad de viajar por distintas eras de la historia de nuestro planeta, en una aventura de gran calidad.



- CYAN/BRODERBUND SOFTWARE
- DISPONIBLE: PC CD-ROM
- T. GRÁFICAS: SVGA
- AVENTURA

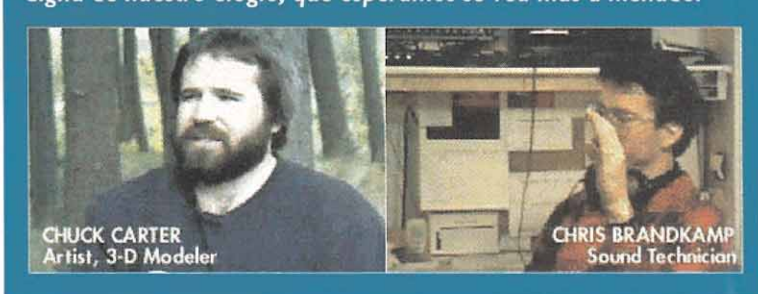


Nada más comenzar, encontraremos un papel en el que un extraño mensaje nos da la primera pista acerca de lo que tenemos por delante: cinco épocas de la historia de nuestro planeta.



¿ Cómo se hizo...?

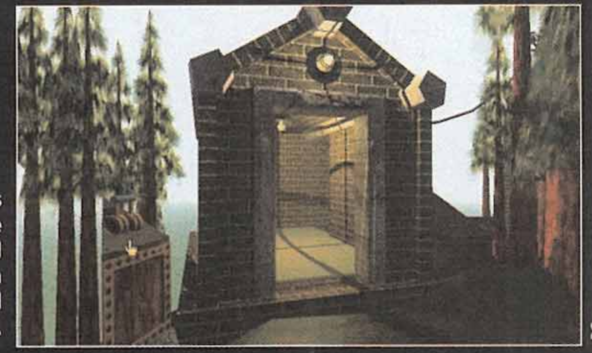
Los programadores de «Myst» han aprovechado las posibilidades del formato CD para incluir, junto con el juego, una película digitalizada de casi un cuarto de hora de duración, donde ellos mismos nos explican el proceso de creación del programa. Todo, desde los gráficos hasta el sonido, pasando por bocetos previos y dibujos. Si la memoria no nos engaña, es la primera vez que esto ocurre en un videojuego, ya que en «The 7th Guest», lo que se incluía en el paquete era un vídeo, pero VHS. Una iniciativa digna de nuestro elogio, que esperamos se vea más a menudo.



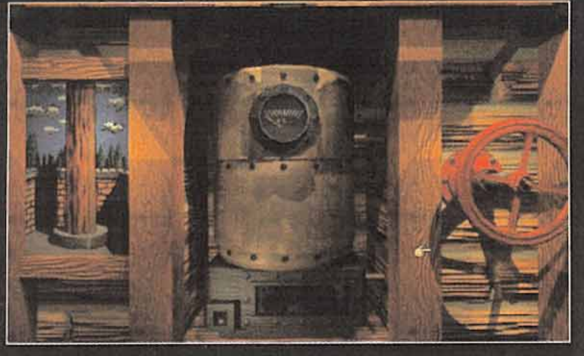
VIAJES A TRAVÉS DEL TIEMPO

La historia de «Myst» comienza cuando nos encontramos con un libro un tanto extraño en la biblioteca, del que nunca antes habíamos oído hablar y sobre el que no existe ningún tipo de información. El libro lleva por nombre «Myst» y en el mismo se narra la historia de un personaje en una isla misteriosa de gran belleza. Tras leerlo, en la última página encontramos una extraña imagen. Al poner la mano sobre la misma, nos vemos transportados, como por arte de magia, hacia la isla que describía la novela, sin saber dónde estamos con exactitud, ni en qué año.

Como habréis deducido, nuestra misión va a consistir en salir del lugar en el que estamos, para lo cual vamos a tener que, primero, conocer nuestra ubicación, y, segundo, buscar los medios necesarios para llevar a cabo nuestro objetivo. Pronto descubriremos que existe la posibilidad de trasladarnos a otras épocas gracias al uso de diferentes aparatos. Pero no vamos a poder utilizarlos así como así, sino que vamos a tener que ponerlos en funcionamiento usando diferentes objetos. Como en el mundo de «Myst» vamos a estar perdidísimos, en nuestro camino vamos a encontrar numerosas pistas en forma de cartas y mensajes que están repartidos por diferentes lugares para ayudarnos en nuestro objetivo.



Esta es la entrada a los generadores desde la que daremos corriente al submarino. En la torre de la biblioteca está la cantidad de energía necesitaremos.



Los gráficos son, sin duda alguna, el aspecto más destacado en «Myst», junto con una banda sonora como sólo el CD-ROM es capaz de ofrecer.



La primera creación de Cyan para PC entra con buen pie en el mercado español. Esperamos que sus futuros proyectos tengan, como mínimo, la misma calidad.

NUESTRA OPINIÓN

El aspecto que más destaca en «Myst» es, sin ningún género de dudas, el gráfico. Todos y cada uno de los escenarios por los que nos moveremos son fantásticos paisajes, diseñados con programas de 3D, en alta resolución. Las pantallas cuentan con infinidad de detalles, como sombras, diferentes tipos de texturas o una sensación de profundidad increíble. Tan sólo tenéis que echarles un vistazo a las imágenes que acompañan a este artículo para daros cuenta de lo que os estamos diciendo. Por otro lado, el sonido se ha cuidado igualmente de una forma maravillosa. Toda una serie de melodías diferentes, cada una apropiada para el lugar en el que nos encontremos, acompañadas de unos efectos sonoros (pasos, las olas que chocan con las rocas, puertas que abren y cierran...) que añaden mayor realismo a la acción.

Pero también nos encontramos con algunas pegas. La principal radica en el hecho de que el programa no esté traducido a nuestro idioma. En principio, no supondría mucha dificultad que aquellas palabras que aparezcan y que no sepamos lo que significan, las buscáramos en el diccionario. Sin embargo, todo el diálogo que existe en «Myst» es hablado y resulta que son, en la mayoría de los casos, pistas que nos ayudarán a resolver la aventura.

Sin embargo, todos estos aspectos no quitan en absoluto atractivo al programa. Además, la adicción es bastante alta, máxime si tenemos en cuenta el atractivo argumento y mejor puesta en escena de la que han hecho gala los programadores de Cyan y Broderbund.

O.S.G.

88

ORIGINALIDAD	78
GRÁFICOS	91
ADICCIÓN	92
SONIDO	91
DIFICULTAD	89
ANIMACIÓN	88



Las pantallas hablan por sí solas de la alta calidad gráfica que «Myst» posee. Pero también resaltar la estupenda banda sonora.



El hecho de que no aparezca traducido a nuestro idioma puede suponer un ligero obstáculo para aquellos que no dominen el inglés.

MORTAL Kombat

No, no nos hemos confundido de juego. Seguimos con la fiebre de «Mortal Kombat», el arcade más polémico –y de más éxito, pese a quien pese– en los últimos meses. Pero, ¿cómo puede ser que, a estas alturas, sigamos hablando de él?, os preguntaréis. Bien, como se suele decir, no hay dos sin tres. Sí, ya sabemos que el número no es exacto, pero el ejemplo basta para lo que queremos explicar. Y es que nos faltaba una versión, una de las más esperadas y, a priori, más conseguidas. Por supuesto, nos referimos a la de Mega CD. Pero como los chicos de Acclaim suelen cumplir sus promesas y todo llega en esta vida, ya está aquí, dispuesto a arrasar la máquina de Sega.



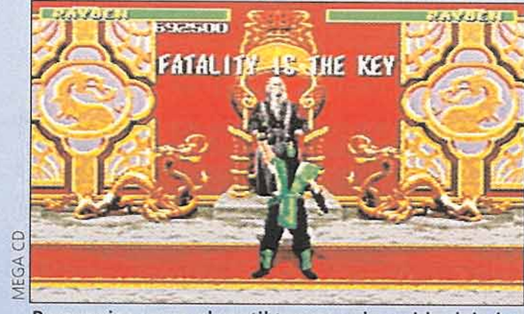
Todo lo que podíamos ver en las versiones precedentes del juego se ha mantenido o mejorado.



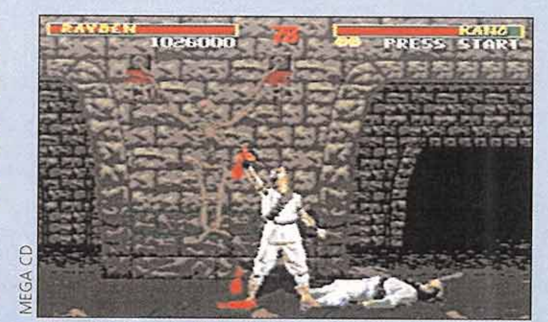
La calidad gráfica de «Mortal Kombat» en Mega CD es tan impresionante como esta imagen.



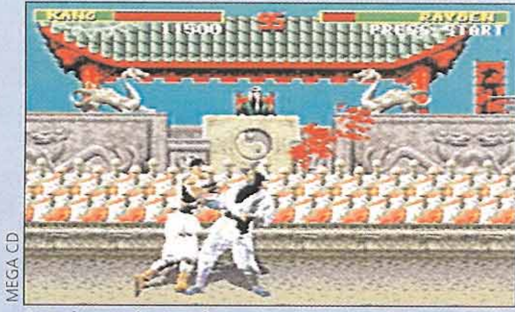
Unas animaciones algo más fluidas conforman uno de los aspectos más vistosos de esta versión.



Personajes como el reptil tampoco han sido dejados de lado en la presente ocasión, como podéis ver.



¡Por fin el modo "gore" en toda su plenitud! Ver antes una escena como esta fué todo un problema.



Los decorados no han variado ni un ápice con respecto a los que ya contemplamos para Mega Drive.

BENDICIÓN MORTAL

- PROBE/MIDWAY/ARENA/ACCLAIM
- DISPONIBLE: PC, SUPER NINTENDO, GAME BOY, MEGA DRIVE, MASTER SYSTEM, GAME GEAR, MEGA CD
- V. COMENTADA: MEGA CD
- ARCADE

Si, a mes de junio de 1994, a alguien se le ocurre decir que no ha oído hablar de «Mortal Kombat» en su vida, lo más probable es que acabe de regresar de un viaje de décadas a la órbita de Júpiter, que se haya caído de un guindo o que –hay gustos para todo– esto de los juegos de recreativa, ordenador y consola le traiga al fresco. En cualquier caso, este individuo se habría perdido una de las experiencias más impactantes, en todos los sentidos, que se pueden tener a los mandos de alguna de las máquinas antes mencionadas. Pero nunca es tarde si la dicha es buena. Y para ponerse al día, nada mejor que la ultimísima versión del demoledor arcade de Midway, la de Mega CD.

DE NUEVO EN LA ARENA

A riesgo de repetirnos, nunca es tarde si la dicha es buena. Poco, o nada, hace ya falta comentar sobre el argumento de «Mortal Kombat». Un torneo a vida o muerte en el que luchar contra enemigos de todos los tamaños y colores, y un montón de tiempo por delante practicando los golpes más espectaculares vistos en un juego y presenciando las –violentas, sí; y sangrientas, también– muertes que se ofrecen, es suficiente para recordar lo que ninguno de nosotros ha olvidado. Que «Mortal Kombat» es, y será por mucho tiempo, uno de los mejores arcades que existen.

¿LLEGARÁ LA SANGRE AL RÍO?

Otra cosa que también anda en la memoria de todos es la famosa –y algo alucinante– polémica sobre la violencia que encierra «Mortal Kombat» y que obligó a la retirada de un número elevado de cartuchos, de la venta al público. Tras declaraciones de todo tipo por parte de personas y personajes –que, en la mayoría de los casos, no habían visto este juego, ni ningún otro– pero con el denominador común de vilipendiar el programa y darle palos por todos lados, han llegado los señores de Acclaim y han pensado que para chulos, ellos.

Ni cortos ni perezosos se pusieron a dar vueltas sobre el primer aspecto que diferenciaría a «Mortal Kombat» en Mega CD del resto de versiones, y se les ocurrió una idea feliz: pasar de polémicas y dejar el modo "gore" en el juego, sin necesidad de introducir códigos extraños ni nada que se le parezca. Dicho y hecho. La sangre podrá salpicar la pantalla, los decapitamientos podrán ser una salvajada, los golpes sonarán reales como pocos pero, ni hay por qué rasgarse las vestiduras, ni por qué avivar enfrentamientos entre diferentes sectores. Tan sólo es un juego, y en eso estamos todos de acuerdo.

MORTAL..., DE NECESIDAD

Respecto a la calidad de «Mortal Kombat» para el formato compacto de Sega, poco se puede decir que no imaginéis ya. Recordad, simplemente, la que poseía el cartucho, que no era poca. Todo lo demás, o se mantiene, o ha mejorado. Por ejemplo, gráficamente no ha variado casi nada pero, a niveles de animación, se nota que son ligeramente más fluidas, manteniéndose la velocidad vertiginosa que ya existía en los movimientos. Donde, sin embargo, se hace más lento es en el –inevitable– proceso de carga. Recordemos que un lector CD posee una velocidad de acceso a la información limitada, mientras que en un cartucho se realiza de modo casi instantáneo. Pero, compensando una cosa con otra, también el sonido ha mejorado gracias a la calidad que ofrece el formato digital en esta faceta.

En definitiva, «Mortal Kombat» Mega CD resulta tan bueno como siempre. Calidad, acción y adicción a raudales son valores seguros que ofrece el programa y, ¿quién puede resistirse a tan atractiva oferta?

F.D.L.

The Mortal Moment

Como muy probablemente recordaréis, el lanzamiento de las primeras adaptaciones de «Mortal Kombat» a formatos domésticos vino acompañada de una increíble campaña de publicidad que anunciaba, como puesta de largo oficial del juego, el "Mortal Monday" a nivel mundial. Por una vez, un programa aparecía en todos los países que son algo en este mundo del videojuego, al unísono. Por una vez, se pensaba en el mercado como algo global.

Bien es cierto que semejante circunstancia no se ha vuelto a repetir con asiduidad, y los retrasos en muchos lanzamientos siguen siendo la asignatura pendiente en este país. Pero, al menos, con la última versión de «Mortal Kombat» no ha sucedido, y lo tenemos aquí para nuestro goce particular –que algunos seguirán calificando de bárbaro y psicopático, seguro–.

Por si las moscas, a los que poseáis un Mega CD y tengáis algún interés en el juego, os recomendaríamos que no le perdáis la pista y os hagáis con el juego cuanto antes. ¿Quién sabe? Igual la historia se repite y –otra vez– nos dejan con la miel en los labios.

92

ORIGINALIDAD	60
GRÁFICOS	94
ADICCIÓN	90
SONIDO	92
DIFICULTAD	80
ANIMACIÓN	93


Todas las mejoras en sonido y la inclusión del polémico modo "gore" sin necesidad de utilizar ningún código.


La única pega que encontramos es la tardanza en la lectura del CD-ROM en algunas fases que, por su reiteración, se hace muy pesada.



La Edad de Oro del Pop Español

Visto el resultado total de los últimos programas que saltan a las pantallas de nuestros PCs en formato CD-ROM –en los que las presentaciones de la historias que nos cuentan están más trabajadas que los propios juegos...–, cuando cargamos un excelente CD –como es el caso de «La Edad de Oro del Pop Español»– que centra su contenido en la divulgación y es al mismo tiempo una base de datos muy completa, compensa el habernos comprado una unidad de CD.

Oído para la música

- DINAMIC MULTIMEDIA
- DISPONIBLE: PC CD-ROM
- DIVULGACIÓN/ BASE DE DATOS

Sin duda, lo que adelantamos en la entradilla de este artículo tiene mucho que ver con una de las ideas iniciales que inspiraron al grupo español de programación Dinamic Multimedia a la hora de hacer este CD: querían hacer una programa eminentemente práctico, y lo han conseguido.

LAS PARTES DE UN TODO

«La Edad de Oro del Pop Español» se divide en siete partes bien diferenciadas. Los Nombres nos presenta, de una forma alfabética, las más de 200 formaciones que crearon su pequeña historia dentro del panorama musical español, junto con un breve pero intenso comentario de su nacimiento y desarrollo, amén de ofrecernos la oportunidad de disfrutar, en la mayoría de los casos, de su música, sus vídeos y su discografía. En la Genealogía encontramos los árboles "familiares" que desencadenaron las "movidas" españolas. La Cronología es un perfecto emplazamiento para ver de una pasada todas las noticias imágenes y acontecimientos más importantes originados desde 1978 a 1988. Además tenemos los Lugares, en otras palabras, las capitales del pop de oro; las Imágenes, de lo más gráfico de aquellos años; y el Anecdotario, espacio reservado para los comentarios jocosos de algunos protagonistas de este periodo, entrevistados por Dinamic Multimedia. Por último, se encuentra Trivial Pop, un divertido juego que pondrá a prueba lo que hemos aprendido de «La Edad de Oro del Pop Español».

EL TODO POR PARTES

La utilidad del CD-ROM en el campo que nos ocupa es perfecta. Gracias a este pequeño disco tenemos la oportunidad de descubrir a fondo lo que fue la Edad de Oro del Pop Español. Esto significa conocer no sólo la música de las bandas de "La Movida", sino sus imágenes y su discografía. Hasta ahora, todos teníamos algunas de estas tres cosas de los grupos de Pop que nacieron entre 1978 y 1988, es decir: disfrutábamos de los singles y elepés; los más constantes poseían casi toda la discografía de sus grupos favoritos; y los grandes afortunados disponían de un vídeo en el que grabar las actuaciones que estos realizaban en televisión. Con «La Edad de Oro del Pop Español» lo tenemos todo bien diferenciado por partes, todas de igual interés. Esto es casi lo mejor de este CD-ROM: la labor de agrupación de elementos dispersos y perdidos, muchos de ellos, en la noche de los tiempos.

TODAS LAS PARTES

Pero no sólo Dinamic Multimedia ha conseguido reunir datos, imágenes, anécdotas, fotografías, canciones, etc. Otro de los logros de este grupo de programación español ha sido el reunir en torno a este CD a todas las partes implicadas en el proyecto original –es decir el libro de «La Edad de Oro del Pop Español» en el que se basa esta disco dorado–, que son la Sociedad General de Autores y la editorial Luca, que junto con la AIE (Artistas Intérpretes o Ejecutantes, Sociedad de Gestión de España) patrocinan el CD-ROM, además de a un montón de críticos y especialistas en el tema.

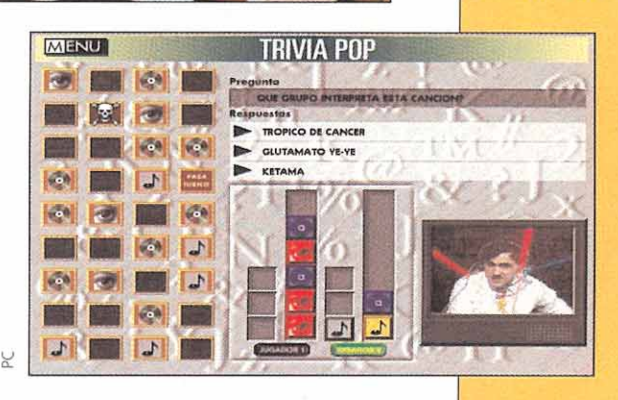
Con esto os queremos decir que «La Edad de Oro del Pop Español» cuenta con una solidez y una fidelidad fuera de toda duda, algo que se echa en falta en programas de este tipo.

F.G.M.

Un juego nada trivial

A pesar de que su nombre es «Trivia Pop» –por clara alusión e influencia del archiconocido divertimento de mesa...– este juego que Dinamic Multimedia ha incluido en «La Edad de Oro del Pop Español» no tiene nada de trivial. Al revés, el aspecto lúdico de este apartado es muy práctico al tiempo que se define como una buena idea a incorporar a los CD que se compongan de bases de datos y quieran ser más amenas.

La competición "enfrentará" a dos contrincantes que medirán su nivel de conocimiento con respecto a nuestra Edad de Oro del Pop. Las preguntas van sobre discografía, reconocimiento de canciones y vídeos musicales. El primero que acierte seis preguntas, tendrá que responder a otra más de audio; si la responde correctamente habrá conseguido una ficha de audio. Si se responde bien a las seis siguientes, se hará una respuesta sobre discografía, y después de las otras seis respuestas acertadas se acabará con una pregunta de vídeo musical. Por supuesto, gana el que antes se haga con las tres fichas: la de audio, la de discografía y la de vídeo musical.



Aparte de la música y de todos los datos que nos ofrece este CD--ROM, una de las mejores bazas que encontramos en el mismo es el práctico entorno gráfico que lo define.



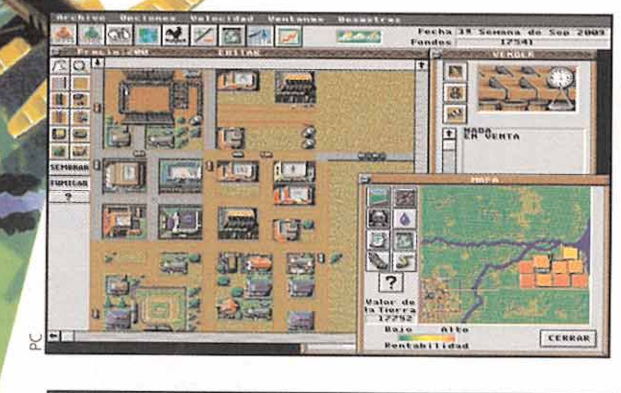
La tarea de recopilación y documentación llevada a cabo en este CD-ROM ha sido completa y exhaustiva.

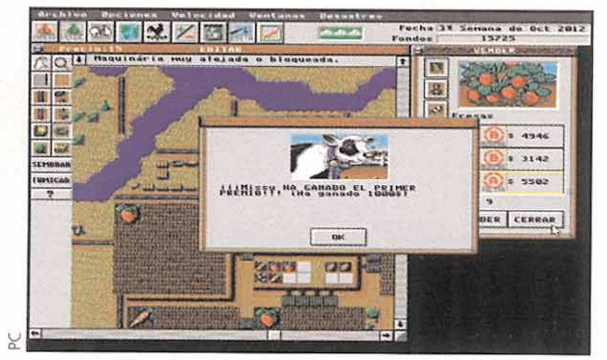
93	
ORIGINALIDAD	88
GRÁFICOS	93
INTERÉS	97
SONIDO	93
UTILIDAD	93
INFORMACIÓN	95


Todo: desde la información que nos ofrece hasta el divertido juego con el que cierra filas, pasando por las anécdotas y las imágenes.


El hecho de que algún purista eche en falta alguna fotografía, canción o discografía. Es imposible tenerlo todo de esa época dorada.

¡Qué verde era mi granja!





Ya tenemos un terrenito en el que hacer nuestros pequeños experimentos agrícolas.



Las pantallas de «Sim Farm» son muy completas y no nos faltará de nada para trabajar nuestra parcela.



SIM FARM

Si os quedasteis alucinados con el maravilloso «Sim City 2000», preparaos porque igual os vais a quedar con la última producción de Maxis, aunque esta vez no os tendréis que ocupar de manejar una gran urbe. En esta ocasión os tocará gobernar un complejo agrícola, donde además de divertiros de lo lindo, aprenderéis de paso lo difícil que puede llegar a resultar ocuparse de una granja.

- MAXIS
- DISPONIBLE: PC
- T. GRÁFICA: SVGA
- SIMULADOR

Sim Farm» es "el pariente rural de «Sim City»". Los objetivos a cumplir y el desarrollo del juego son muy parecidos al del simulador de ciudad, aunque sobre un escenario más rústico...

A CAMPO ABIERTO

La meta a cumplir es fácil de explicar, aunque no tanto de hacer: nuestro principal objetivo consistirá en crear, mantener y desarrollar una granja hasta convertirla en todo un gran complejo agrícola. Para ello dispondremos de una mínima cantidad de dinero, que emplearemos de la mejor manera posible. Dicho dinero nos servirá para construir terrenos, sembrar productos, comprar maquinaria y realizar las restantes funciones necesarias para el buen crecimiento de nuestra granja.

Para empezar, necesitaremos un terreno con el que ponernos manos a la obra. Nos lanzaremos con una pequeña porción que nos asignará la máquina o diseñarnos nuestra propia parcela con un sencillo editor, donde cambiando unos cuantos parámetros obtendremos nuestra porción de terreno ideal. Una vez que tengamos nuestra pequeña granja, nuestros siguientes pasos irán encaminados hacia la siembra y plantación de las distintas semillas, así como la compra y cría de ganados ecuestre, porcino y bovino, para su posterior venta. A partir de aquí, solamente tendremos que tener paciencia y esperar a que las semillas empiecen a crecer. Pero no penséis que vamos a estar parados viendo la pantalla, porque en este espacio de tiempo tendremos que dedicarnos a otras tareas...

LA SEQUÍA

Lo que tendremos que hacer ahora será construir una red de regadío para prevenir las sequías y comprar los compuestos químicos necesarios, o sea, fertilizantes, pesticidas y demás, para combatir las distintas enfermedades del terreno. También, a medida que vayamos progresando económicamente, tendremos la necesidad de comprar cierta maquinaria agrícola como tractores, cosechadoras, fumigadoras, etc., maquinaria que deberemos guardar en cobertizos para su conservación.

A su vez, también deberemos construir silos y graneros para almacenar las cosechas y evitar que se estropeen, mientras esperamos a venderlas al mejor precio. Tampoco estaremos libres de los distintos problemas que, sin duda, aparecerán, como son las inundaciones, los huracanes, y, sobre todo, las temidas plagas, que pueden destrozarnos hasta toda una plantación entera. Como seguramente estaremos siempre muy "pillados" de dinero, para contrarrestar la catástrofe, podremos pedir un préstamo al banco, que, por supuesto, habrá que devolver en un plazo de tiempo límite y con intereses. Dinero que también podremos emplear en la compra de más terrenos para la ampliación y expansión de nuestra granja.

> **La filosofía "SIM"**
>
> *Con «Sim Farm» las mentes pensantes de Maxis nos han dejado demostrado que cualquier razón es buena para pasar unas cuantas horas entretenidos ante el ordenador. Primero fué gobernar una ciudad con «Sim City», luego un planeta entero con «Sim Earth», después nos convertimos en unas auténticas hormigas en «Sim Ant», y ahora en propietarios de una inmensa granja con «Sim Farm». Aunque a simple vista la similitud en cuanto a gráficos y desarrollo entre los diferentes títulos de la serie parecen extremadamente iguales, lo cierto es que cada uno posee su encanto propio y variedad de juego.*

BIEN POR MAXIS

Sim Farm» encierra en sí muchas horas de sana y divertida adicción. Al igual que todos los títulos de la serie Sim, este juego es de los que empiezas por jugar una partidita por mera y simple curiosidad, pero, al cabo de un rato, terminas más enganchado a él que un mono a una rama...

Su fuerte reside en la tremenda jugabilidad que posee, consecuencia de una medida dificultad y un sencillo manejo. Gráficamente no es muy resaltable: los diseños de los distintos escenarios y objetos son muy simples, aunque, eso sí, muy detallados y lo suficientemente atractivos como parecer interesantes –todos ellos realizados en dos dimensiones y en formato SVGA–. El sonido también cumple, y está compuesto a base de digitalizaciones obtenidas de sonidos reales que ambientan perfectamente toda la partida.

E.R.F.



	86
ORIGINALIDAD	69
GRÁFICOS	79
ADICCIÓN	90
SONIDO	75
DIFICULTAD	80
ANIMACIÓN	70



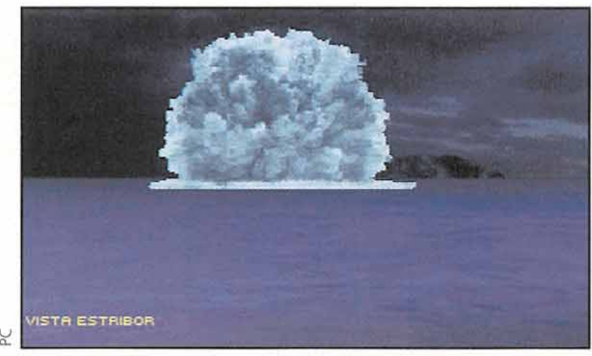
Lo increíblemente adictivo que puede llegar a resultar jugar una partida. Nos convertiremos en unos granjeros profesionales.



Que te aparezca una plaga de langostas y te destruya tu mejor cosecha, justo antes de recolectarla, tal y como pasa en una "granja real"...

LA MUERTE

El submarino es el arma suprema del mar. Los barcos nunca saben que está ahí hasta que es demasiado tarde y se oye la primera explosión. Su silueta se asemeja a la de un tiburón; es un auténtico cazador, un depredador que espera y espera hasta que da el zarpazo mortal en forma de torpedo. Ahora, vosotros mismos podéis meteros en una de estas fabulosas máquinas de guerra y llenar el fondo de los océanos de chatarra millonaria.



PC

La salida a la superficie resulta indispensable para comprobar la eficacia de las acciones de ataque que efectuemos.



PC

La compresión de tiempo, que acelera el ritmo de juego, es muy útil a la hora de llegar hasta determinadas posiciones.



PC

Un resumen de la situación nos pone en antecedentes, antes de cada misión, ofreciéndonos unos objetivos primarios.



PC

Tras las incursiones que llevamos a cabo por todo el globo, un noticiario informará al público sobre nuestros logros.

SEAWO

Brushnell lo inventó hacia finales del siglo XIX. Fulton lo perfeccionó y le llamó Nautilus, que más tarde se convertiría en el inolvidable protagonista de una de las más épicas novelas de Julio Verne. Pero fue por fin nuestro compatriota Isaac Peral el que lo desarrolló hasta convertirlo en la base de lo que hoy llamamos submarino.

Aunque se empezó a probar durante la Primera Guerra Mundial, la Gran Guerra, con obvios fines militares, no fue hasta la Segunda cuando demostró ser una poderosa y temible arma. Los "U-Boat" alemanes han entrado en el olimpo militar por las hazañas de sus sacrificadas tripulaciones mientras surcaban el océano Atlántico, y la fuerza submarina americana mandó a las simas del océano Pacífico el setenta y cinco por ciento de la vasta Armada Imperial japonesa. A punto de empezar la Tercera Guerra Mundial, el submarino fue de vital importancia durante la "crisis de los misiles cubanos". Y en la actualidad, no hay potencia militar que se precie de serlo que no tenga al menos un submarino nuclear capaz de arrasar totalmente con sus misiles un país entero.

Son tan silenciosos y se ocultan de tal forma que ni los satélites son capaces de verlos. Nunca se descubre el destino y la misión hasta que el submarino ya está en alta mar y a 1.200 pies de profundidad. Ni los propios tripulantes saben cuándo volverán a ver a sus familias, las cuales, por otra parte, no conocen ni remotamente por dónde andan sus seres queridos. Ni el mismo presidente lo sabe.

Este secreto, el silencio, la capacidad de ocultación y la lucha, es lo que os propone este maravilloso simulador de Electronic Arts.

VUELVE LA GUERRA FRÍA

Pero como «SSN-21 Seawolf» pretendía ser, y lo ha conseguido, el mejor simulador de submarinos actuales, se ha cambiado la actual situación de paz por un estado similar a la "guerra fría". En pocas palabras, los "malos" son los rusos y cubanos. Los "buenos", cómo no, los países miembros de la Alianza Atlántica, con especial protagonismo, como siempre, de Estados Unidos. Por fortuna, puesto que ya os avisamos que completar las treinta y tres misiones que componen la campaña completa está al alcance de muy pocos, y privile-

"TÁCTICAS DE UN VIEJO LOBO DE MAR"

-Lo más importante es que identifiquéis al enemigo antes de que él lo haga. Parad los motores (así el sonido de la hélice no perturbará al sonar), y bajad hacia la primera capa térmica. Dicho sea de paso, podéis emplear éstas como escudos –por la temperatura del agua– contra el sonar enemigo.

-Si por desgracia os detectan antes de que podáis responder y se acercan misiles y torpedos, olvidaos de responder a la agresión y preocupaos más bien de salvar vuestro pellejo descendiendo a profundidad máxima (ojo con el fondo marino) y parando motores para haceros silenciosos.

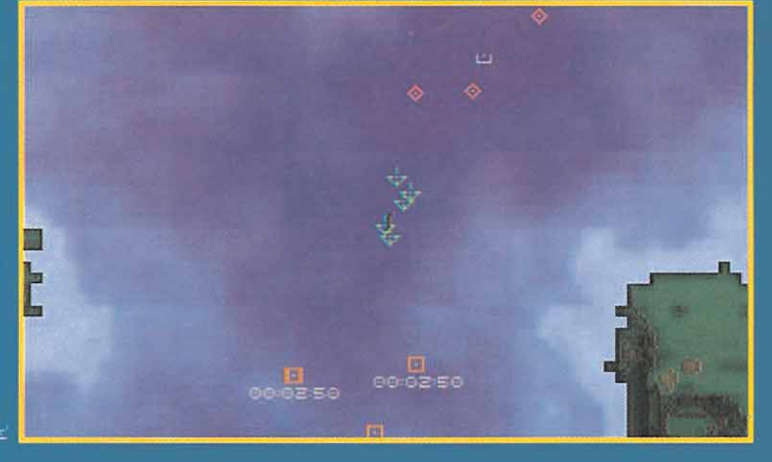
-Si aún así los torpedos insisten en perseguiros, hay dos soluciones; lanzar un señuelo acústico y, en caso de que este falle, la última salida es arriesgarse y salir a velocidad de escape procurando fijar un rumbo en la línea de movimiento del torpedo.

-En cuanto al ataque, los misiles son escasos pero muy efectivos por su rapidez y poca capacidad del enemigo para esquivarlos. La distancia de lanzamiento puede ser de hasta diez millas marinas. Los torpedos, lógicamente, son algo más lentos y de autonomía más escasa, con lo que la distancia máxima debe ser de unas cuatro millas (aunque con suerte son capaces de llegar al enemigo hasta desde ocho millas).

-Una táctica suicida, pero muy bonita, es, si el submarino o barco adversario está muy cerca de vosotros, salir disparados hacia el torpedo con el fin de que no le dé tiempo a armar su cabeza explosiva. Esto sale una de cada mil veces.

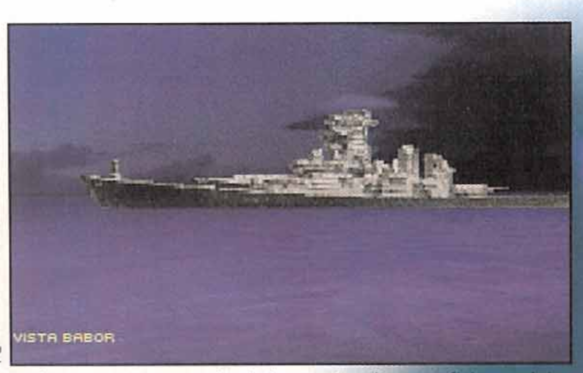
-Antes de disparar, aseguraos bien de que se trata de rusos o cubanos y no de uno de vuestros barcos.

-Si sospecháis que os persiguen pero no podéis ver al submarino enemigo en pantalla, realizad una maniobra de "loco Iván", es decir, un rápido y brusco cambio de rumbo para que vuestro sonar pueda detectar lo que antes se ocultaba tras el ruido de la hélice.



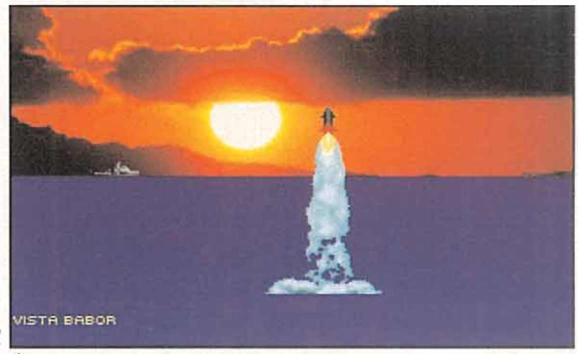
PC

SILENCIOSA



La imponente presencia de los navíos de superficie no debe amedrentarnos, ya que disponemos de gran potencial bélico.


El sonar nos resultará indispensable para localizar correctamente a los barcos rivales y evitar cualquier ataque.



Ésta es una de las escenas que contemplaremos si hemos dado los pasos correctos en la localización del enemigo.

LF

giados, "capitanes", el submarino que vais a dirigir, el "Seawolf", es el más moderno del mundo. Con cierta falta de modestia, el pentágono afirma que es mucho mejor que el último modelo ruso. Bueno, la verdad es que ya comprobaréis que esto no es del todo cierto, cuando estéis frente a un "Iván" soviético.

MAYOR REALISMO, MAYOR DIFICULTAD

Desde luego, los barcos están en clara desventaja. Cuando un submarino, ya sea americano o ruso, le echa el ojo a un navío, ya se puede ir despidiendo de seguir flotando. Pero esta ventaja del submarino es un arma de doble filo, pues son muy difíciles de manejar.

El programador, John Ratcliff, ha pretendido crear un simulador tan perfecto que casi se podría decir que se ha pasado. Pero como todo aquel que ose adquirir este superprograma, debe ser imprescindiblemente un amante de los simuladores, es precisamente esta fidelidad a la realidad lo que sin duda más le atraerá de «SSN-21 Seawolf». No exageramos nada; desde la sala de sonar a la de navegación, todo parece sacado de «La caza del Octubre Rojo».

NAVEGAR

El manual, aunque podría haber sido mejor, explica con sencillez las múltiples acciones que debe ordenar y supervisar todo capitán de submarino. Lo que más nos ha llamado la atención y lo que distingue a «SSN-21 Seawolf» de todos los demás, es la increíble sala de sonar. Es auténticamente real.

Enchufad unos cascos a vuestra tarjeta de sonido y, con mucha práctica, seguro que podréis ingresar en la Armada española como oficial de sonar y telecomunicaciones de uno de los submarinos con base en Cartagena. Longitudes de onda, cavitación, sonidos de hélices, motores y de incluso ballenas, delfines y demás seres acuáticos inundarán vuestros incrédulos oídos. Y es que, hoy por hoy, y como los torpedos son tan sofisticados que no suelen fallar nunca, la clave del éxito está en localizar al enemigo antes de que éste te encuentre a ti y te envíe una auténtica lluvia de misiles y torpedos. Y, para colmo, el submarino será muy moderno, pero la cantidad de señuelos acústicos para despistar a esos... con hélices, está muy limitada. El oficial de sonar terminará por identificar el contacto, pero como es un "novato", irá algo despacio. Y los de "Iván" deben estar amenazados con ir a Siberia, porque son muy rápidos. La solución es que vayas tú mismo a la sala de análisis y trates de identificar qué barco o submarino produce la señal con la ayuda de las claves que incorpora el manual.

En cuanto al movimiento en sí es bastante sencillo, basta con señalar sobre el mapa el cambio de rumbo. La velocidad también es fácil de establecer, así como la profundidad, aunque tendréis que estar muy atentos al duro suelo marino. El saber establecer la profundidad es de vital importancia durante el combate. En cuanto a disparar torpedos y misiles, la única dificultad es que, en los primeros, hay que tener en cuenta el tiempo de carga, inundación y disparo en los seis tubos-lanzatorpedos. En resumen, sólo podréis triunfar si tenéis habilidad, estrategia y dotes de mando, pues las voces digitalizadas de la tripulación os acosarán constantemente pidiendo órdenes o, en el peor de los casos, os echarán una buena bronca.

«Seawolf» posee gran realismo: desde la sala de sonar a la de navegación, todo parece sacado de «La caza del Octubre Rojo».

SENSACIONAL A TODOS LOS NIVELES

Una imagen vale más que mil palabras; echadle un vistazo a estas fotografías. Increíble pero cierto. La digitalización gráfica cada día nos sorprende más. La visión de la superficie del mar a través del periscopio es espeluznante. Incluso se ha respetado la hora real y, según sea ésta, observaréis cómo cambia la luz solar. Incluso el estado del tiempo; el cielo puede estar encapotado o limpio, lo que lógicamente afectará a la visibilidad. Por otra parte, los cientos de barcos que podréis ver están realizados a la perfección.

Los estallidos de misiles y torpedos y las consiguientes llamas en las cubiertas también son del todo creíbles. Por desgracia, si queréis sobrevivir, lo mejor es no dedicarse a mirar por el periscopio, pues el enemigo os localizará y disparará contra vosotros antes de que os deis cuenta. El sonido, por supuesto, es super-real. En el sonar, lanzamientos de torpedos y misiles, voces digitalizadas, relámpagos y truenos y todo tipo de explosiones os meterán dentro del vientre de acero de "Seawolf".

Aburrirse es prácticamente imposible, pues las treinta y tres misiones a completar, además de largas, resultan bastante difíciles. Tampoco queremos dejarnos en el tintero el estupendo detalle de incluir un informativo televisivo de la actualidad. Otra gran idea de Electronic Arts que no hace más que completar un magnífico programa.

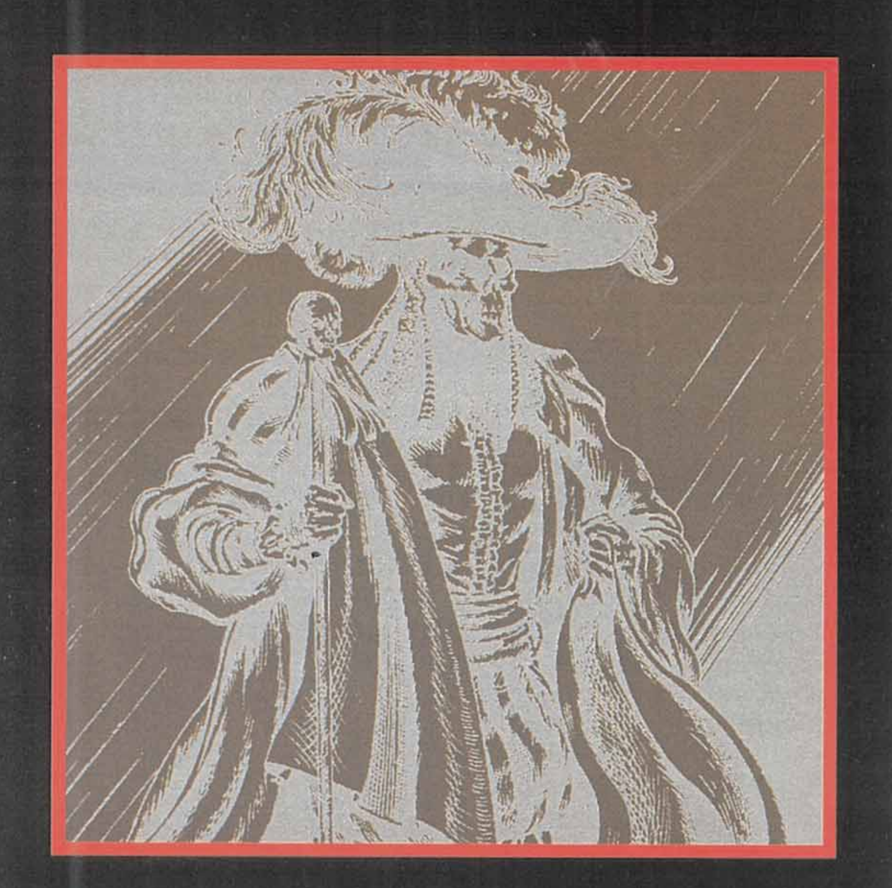
A. T. I.

91

REALISMO	92
GRÁFICOS	90
ADICCIÓN	90
SONIDO	85
DIFICULTAD	93
ANIMACIÓN	92

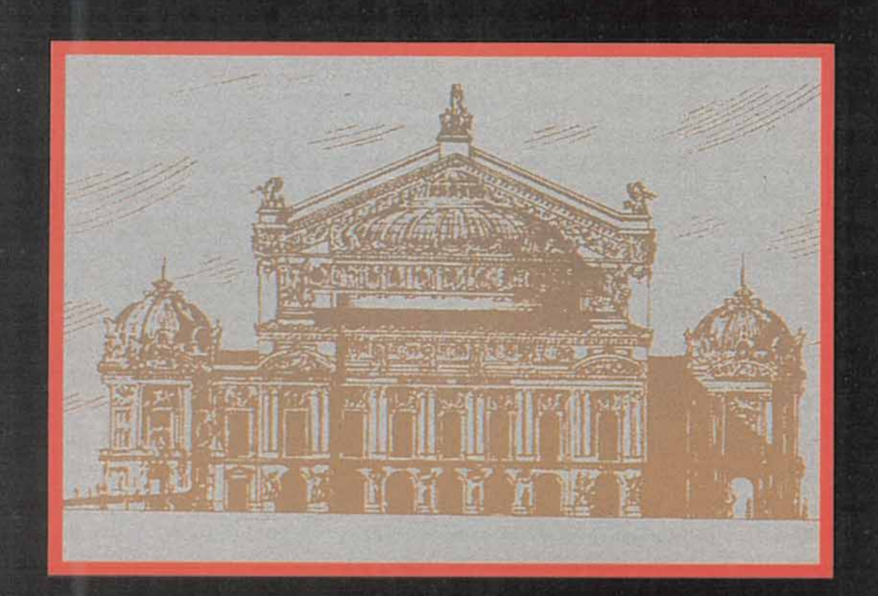

Tal realismo no se había conseguido, prácticamente, jamás. Resulta un auténtico regalo para los puristas de los simuladores.


Realmente poco, muy poco. Casi por decir algo, mencionaremos que se puede echar en falta el sonido del motor del submarino.



TODOS LOS PASOS PARA DESENMASCARAR AL FANTASMA DE LA ÓPERA

Me llamo Raoul Montand. Soy inspector de la Sûreté francesa desde hace varios años, y a lo largo de mi carrera he podido vivir una gran cantidad de casos de lo más extraños. Pero nada semejante a lo que aconteció en el año 1993 en el Palacio de la Opera de París, y que a continuación paso a relataros...



Return o

Todo comenzó la noche del estreno de la ópera «Don Juan Triumphant». Lo más selecto de la alta sociedad parisina se encontraba presente. Nadie quería perderse el acontecimiento de la temporada. Todo marchaba de maravilla, hasta que un desgraciado accidente tuvo lugar. La lámpara que iluminaba el recinto se desplomó sobre los espectadores, matando a unos cuantos.

ACTO PRIMERO

Me personé en el lugar cuando todo el mundo había abandonado el recinto. Se encontraba únicamente Monsieur Brie, director del teatro, quien me pidió investigar el asunto con rapidez. Como no sabía por dónde empezar, Brie me dijo que hablara con Charles, encargado de los aspectos técnicos de las obras, que estaría en el escenario.

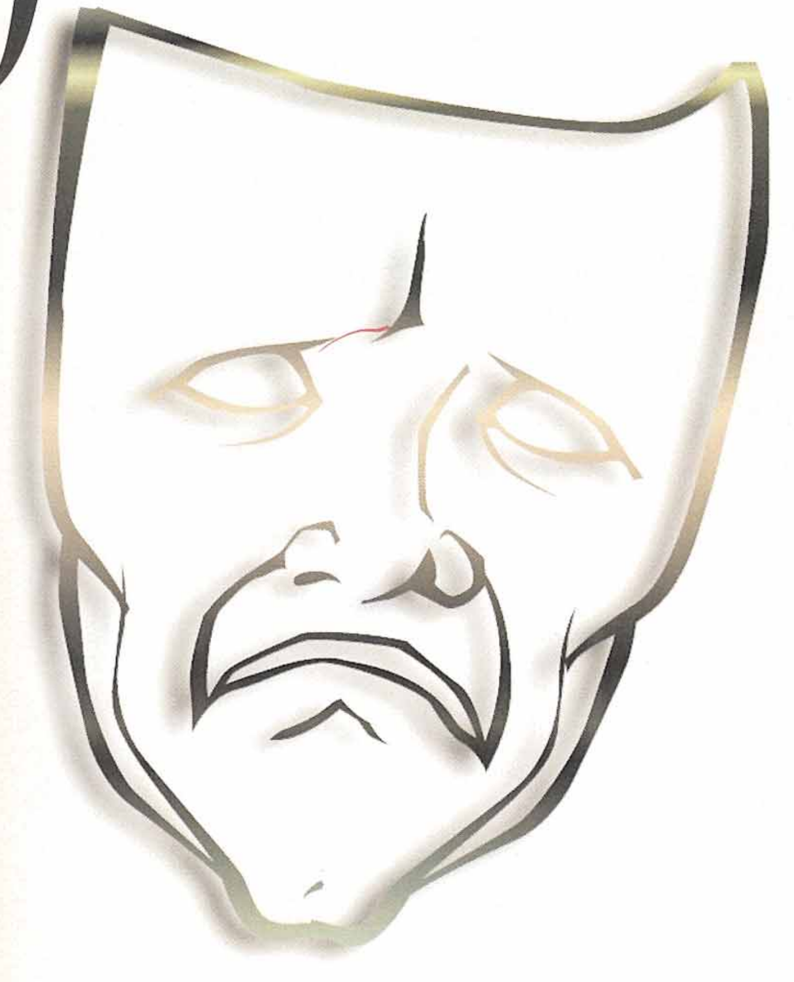
Atravesé el foso de los músicos, y me encontré debajo del escenario. En el techo podía ver dos trampillas, y debajo de una de ellas, una escalera. Subí, y al asomarme por el agujero, pude ver cómo un hombre, con una máscara y una larga capa, atravesaba el escenario. Mis rodillas temblaron y un escalofrío recorrió todo mi cuerpo. Me bajé de mi posición, accioné una palanca que había al lado de la puerta y empujé la escalera hasta la otra trampilla. Subí por ella al escenario y me encaminé hacia la parte izquierda. Allí encontré a Charles. Me habló acerca de su trabajo, de la historia de la Ópera y

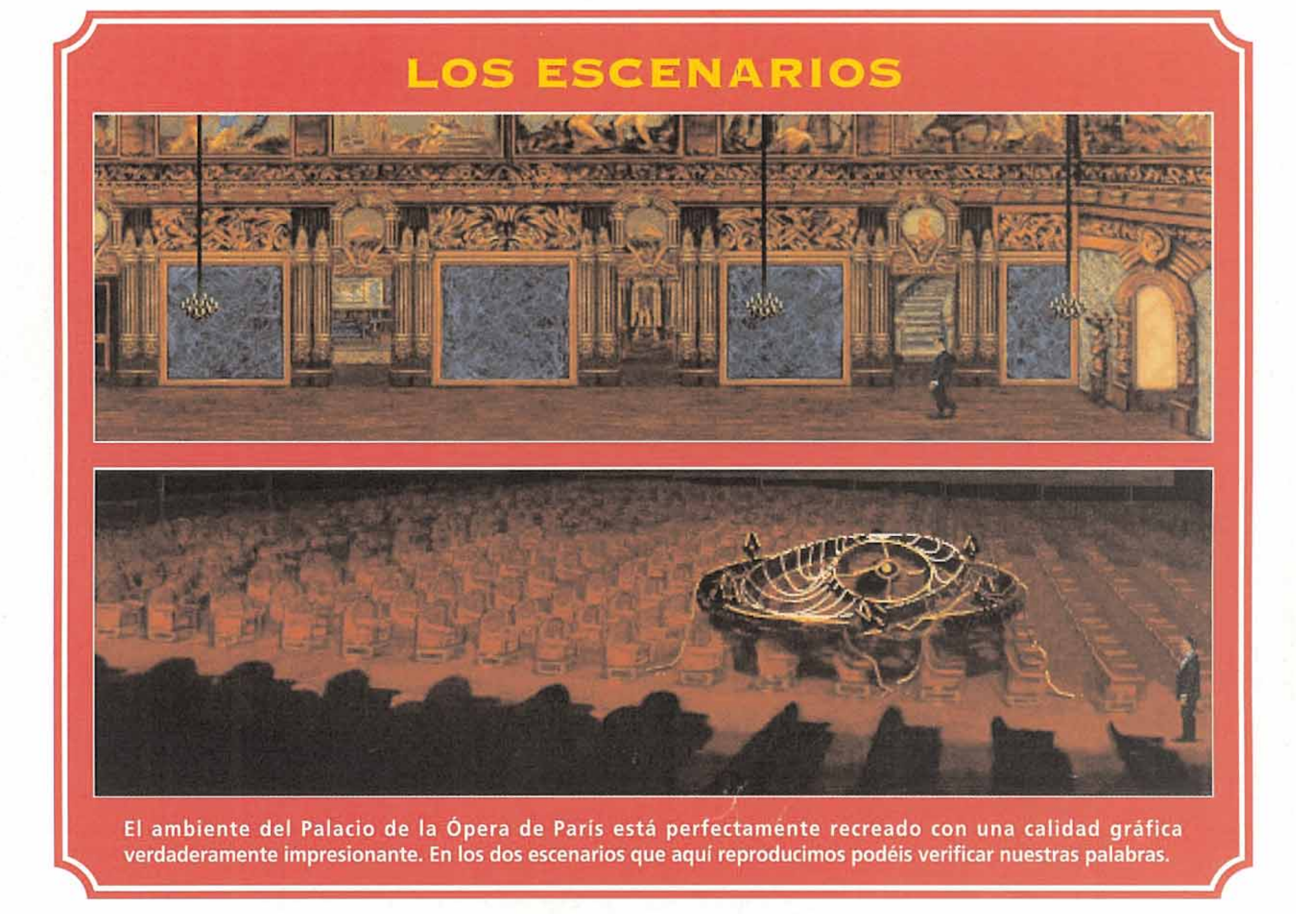
ACTO PRIMERO



Las primeras acciones irán encaminadas a descubrir si el fantasma existe realmente o no. Por desgracia, pronto comprobaremos que no se trata de un cuento, en especial cuando nos empuje desde los andamios.

f the Phantom





LOS ESCENARIOS

El ambiente del Palacio de la Ópera de París está perfectamente recreado con una calidad gráfica verdaderamente impresionante. En los dos escenarios que aquí reproducimos podéis verificar nuestras palabras.

por último, de una de las bailarinas que decía haber visto al fantasma. Su nombre era Julie, y la podría encontrar en su camerino. Me dirigí a dicho lugar y en mi camino encontré un porta-filtro –para los focos del escenario– de color amarillo que cogí. En la parte trasera del escenario había una escalera de caracol. Al intentar bajar por ella, una saca de arena cayó a mi lado. La añadí a mi inventario y bajé al piso inferior. En la habitación encontré otro porta-filtro, pero de color rojo esta vez. Subí y me encaminé hacia los camerinos. En el primer piso vi la habitación de Julie. Al interrogarla, me explicó que había tenido unos sueños extraños, en los que veía al fantasma con una chica vestida de blanco. También me comentó que su bisabuela, Madame Giry, fue cuidadora de palcos a finales del siglo XIX, y que había escrito un libro acerca del Fantasma de la Ópera.

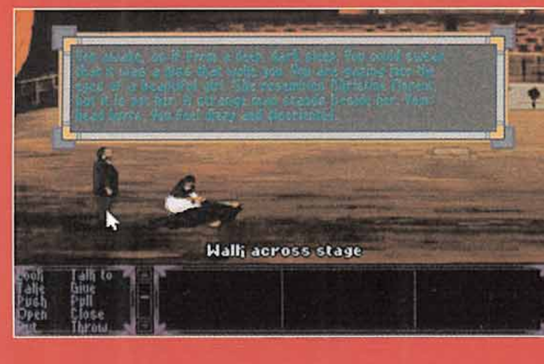
Tras esto, me dirigí al piso superior. En una de las habitaciones encontré a Christine Florent. Lo que más me extrañó fue el hecho de que se alegrara de verme. Algo que comprendí cuando me habló de que pensaba que estaba en peligro. Al preguntarla porqué creía eso, me enseñó una nota en la que alguien que firmaba O.G. (¿Opera Ghost?), la culpaba de haberlo dejado morir en la soledad. También me habló de sus sueños, en los que era seducida por el fantasma.

Tras abandonar la habitación, decidí echar un vistazo al soporte de la lámpara. Para ello subí por la escalera de caracol, comprobando primero que no cayera nada de las alturas. Una vez arriba, encontré otros dos porta-filtros, uno de color azul y otro verde. Cuando localicé la cuerda de la pesada lámpara, pude ver que había una nota. Pero lo más curioso era que estaba dirigida a mí. En ella, el mismo O.G., amenazaba mi vida.

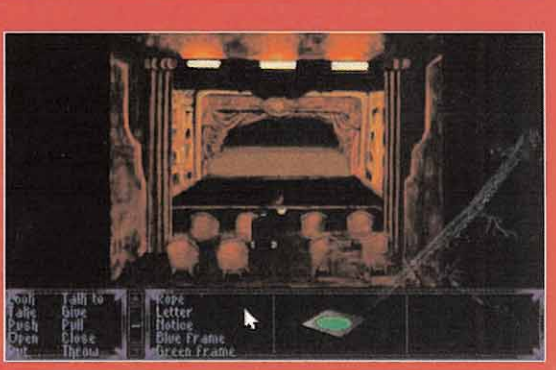
Me dirigí a la biblioteca, en busca del libro escrito por Madame Giry. Lo encontré en una estantería y su lectura comenzó a aclararme algunas cosas. Decidí contar a Monsieur Brie el resultado de mis investigaciones. Al principio, pareció escéptico ante la idea de que el fantasma fuera el responsable de lo sucedido, pero tras contarle que los objetos que supuestamente pertenecieron a Erik (una máscara, la partitura de «Don Juan Triumphant»...) y que estaban en una urna en la biblioteca habían desaparecido, cambió de parecer. Me enseñó una nota en la que se le prohibía representar la función, o de lo contrario ocurriría una tragedia. Entonces se escuchó un grito de mujer. Venía de los camerinos. Corrí hacia dicho lugar, y en la habitación de Christine encontré a ésta muerta en el suelo, y a Julie sentada a su lado, horrorizada. Me dijo que lo había visto, que Erik había estado allí y que parecía dirigirse hacia le telar (los andamios que hay encima del escenario). Me encaminé hacia ese lugar. Nada más llegar, el Fantasma de la Ópera me arrojó al suelo...



ACTO SEGUNDO







Una vez despertemos de nuestro "sueño", descubriremos con horror que nos encontramos en otra época, sin saber cómo hemos llegado allí. Igualmente, descubriremos un pasadizo desde uno de los palcos del teatro.

Acto Segundo

Cuando desperté, vi a un hombre y a una mujer a mi lado. Tras preguntarme por mi salud, me comunicaron que me encontraba en el año 1881... Tras comprobar que estaba bien, mis nuevos amigos (Monsieur Richard y Christine Daaé) me pidieron que los visitara cuando pudiera. Aún algo mareado, decidí dar una vuelta por el escenario y alrededores, encontrando un porta-filtro amarillo y un gancho de hierro. Bajé las escaleras de caracol y recogí un porta-filtro rojo y una linterna; y un poco más abajo, una cuerda.

Me dirigí a los bajos del escenario, lugar en el que encontré a un joven llamado Jacques. Se trataba del apuntador del teatro. Me ofreció información acerca del fantasma pues lo conocía bien ya

Return of the Phantom

que habían sido compañeros en el colegio. Además me reveló que de vez en cuando podía escuchar a través de las paredes una melodía de Bach. Me encaminé a través del foso y de la sala hacia la biblioteca. Por el camino me encontré con Edgar Degas. Su sabiduría me deslumbró, y a continuación fui en busca de Monsieur Richard. Lo vi en su despacho, el mismo en el que hacía tan sólo unos minutos estaba Brie. Me entregó unas notas de Erik, en las que exigía un salario mensual muy elevado, así como un palco (el número cinco) reservado sólo para él y que Christine fuera la cantante principal en la ópera «The Wedding of Isabel». También me comentó algunas cosas de Madame Giry y de Christine. En especial, ésta última parecía progresar cada día, con lo que sospechaba que tuviera algún tipo de profesor.

Encontré a Madame Giry subiendo unas escaleras cercanas a la entrada a la sala de la ópera. Hablamos de la historia que rodea al Palacio de la Opera, de Erik y del palco número cinco. Pude comprobar sus poderes extrasensoriales, ya que supo enseguida que yo pertenecía a otro tiempo. Además, me pidió una serie de artefactos de mi época para que me abriera el palco. El único sitio que me quedaba por ver eran los andamios de encima del escenario. Allí encontré otros dos porta-filtros, uno azul y otro verde. Con ellos volví a ver a Madame Giry, que esta vez me abrió la puerta. En su interior encontré una nota dirigida a mi persona, en la que se me pedía que olvidara a Christine. Me olvidé de ella..., y me puse a buscar un pasadizo que llegara hasta allí. En una de las columnas descubrí una puerta camuflada, pero que se encontraba cerrada con llave. Decidido a no dejar de investigar, fui a ver a Christine, que estaba en el mismo camerino en el que estaba la Christine de 1993. Me habló del pasado y de unos sueños extraños que tenía, en los que aparecían unos hombres con máscaras.

También me comentó algunas asuntos acerca de un "Ángel" de la Música, que le enseñaba a la joven cosas nuevas. Me pidió que abandonara la habitación, ya que de lo contrario su misterioso maestro no vendría. Cumplí su petición, y una vez fuera, escuché a través de la puerta una conversación que mantenía con un hombre. Este la pidió que la amara, y que se fuera con él. Sin perder un momento, cogí un hacha contra incendios y derribé la puerta. Cuando entré, no había nadie...

ACTO TERCERO

Desolado fui a hablar con Monsieur Richard. Le conté lo sucedido, momento en el cual apareció Christine. Nos afirmó que se encontraba bien, y que la función estaba a punto de comenzar. Me avisó de que en taquilla me había dejado un sobre con una entrada para presenciar la obra desde el palco nueve. Cuando lo recogí, en el mismo sobre encontré una nota en la que me pedía que me reuniera con ella en bastidores una vez la representación finalizara. Más tranquilo, me dirigí a mi palco. La función comenzó, y a los pocos instantes, el Fantasma de la Opera apareció bajando de una cuerda, rodeó a Christine con su capa y desaparecieron los dos.

ACTO CUARTO

Hablando con Richard, llegamos a la conclusión de que la desaparición no fue cosa de magia, sino que tuvieron que escapar por una de las trampillas. Richard se acordó de Jacques, y nos pidió que fuéramos en su busca. Cuando lo encontré, el pobre había sido asesinado. A su lado encontré una llave con forma de esqueleto. Pensando, llegué a la conclusión de que la única cerradura que había encontrado hasta el momento era la de la puerta de la columna en el palco cinco.

Mis sospechas resultaron ser ciertas, ya que conseguí abrir dicha puerta. En el interior de la columna había una escalera que comunicaba con otros dos sitios, uno en una posición más elevada y el otro más abajo. El primero tenía una puerta cerrada, y la llave que tenía no servía para nada. Decidí ir por el inferior, en el que encontré las catacumbas. Encendí la lámpara y entré en una especie de laberinto. El camino fue hacia el este, norte, este, norte, tres veces al este, norte, dos al oeste, al norte, cuatro al este y por último al norte.

Llegué a una habitación en la que había un esqueleto con una espada. Cogí esto último y me dispuse a resolver un curioso puzzle, que parecía ser la cerradura de la puerta que había al norte. Dicho puzzle se componía de una serie de palancas con forma de calavera. Cada una de ellas correspondía a una letra del alfabeto (en el que no hay ni CH, ni LL, ni Ñ). Sólo podía pulsar cuatro, pero di con la palabra exacta: ERIK. Pulsé los botones que se correspondían con las letras y en el mismo orden. La puerta se abrió. Yendo al norte de nuevo, me encontré ante otro problema. Del suelo salían algunas llamas, cuyo tamaño iba siendo mayor según pasaba el tiempo. En la pared había un rompecabezas gigante, en el que tuve que formar lo más rápido posible el dibujo de una máscara. Cuando lo conseguí, una trampilla en la parte superior se abrió. Utilicé la cuerda con el gancho y subí al piso superior.

Ahora me encontraba en la sala de recreo del Fantasma. Un órgano y una extraña silla con forma de esqueleto era lo más impresionante del nuevo lugar. A través de una puerta cerrada escuché los gritos de socorro de Christine. Me dijo que para abrir la puerta tenía que tocar una pieza musical con el órgano. A pesar de que mis conocimientos musicales se habían quedado algo atrasados, recordaba la melodía que Jacques me dijo que escuchaba a través de las paredes. La toqué, y la puerta se abrió. Christine estaba encerrada en una de cápsula de cristal, que no tenía cerradura a simple vista. Pude localizarla en la nariz de la calavera que sostenía el sarcófago, y en ella usé la única llave que poseía.

Aún faltaba algo más, ya que la cápsula no se abría. Entonces vi otras calaveras, las cuales podía presionar. Una de ellas levantó la tapa, con lo que pude hablar con Christine. Me dijo que Erik la había secuestrado y llevado a donde estaban ahora. La había dado un anillo de compromiso y Christine, en un momento, dado había quitado la máscara a Erik. Me dijo que su rostro era lo más parecido a la muerte que había visto nunca. Al salir, me encontré con el Fantasma. La lucha fue corta, ya que al caerse en la silla desapareció. Me fui con Christine en una góndola hasta la columna que comunicaba con el palco cinco.

Una vez allí, Erik apareció de la nada, golpeándome y llevándose a Christine. Los seguí por la columna escaleras arriba, hasta los andamios. Cuando llegué a la cuerda que sujetaba la lámpara, pude verlos encima de la misma. Sin perder un momento bajé yo también. Ataqué al Fantasma con la espada. Me la quitó y me tumbó con su bastón, el cual me sirvió para intercambiar la posición. Entonces le quité la máscara, dejando al descubierto un rostro que no podré olvidar jamás. Pero si lo sucedido hasta el momento había sido extraño, lo que ocurrió a continuación lo fue aún más. Pero eso es otra historia que merece ser contada en otro momento.

O.S.G.

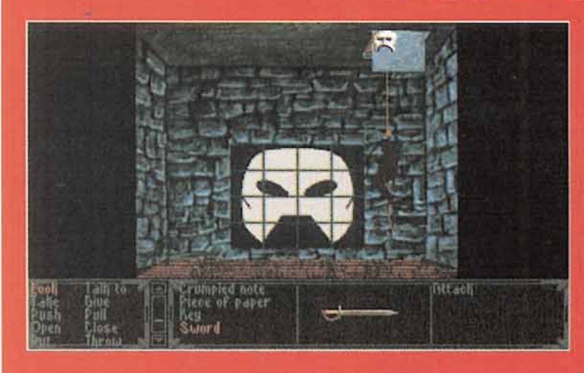
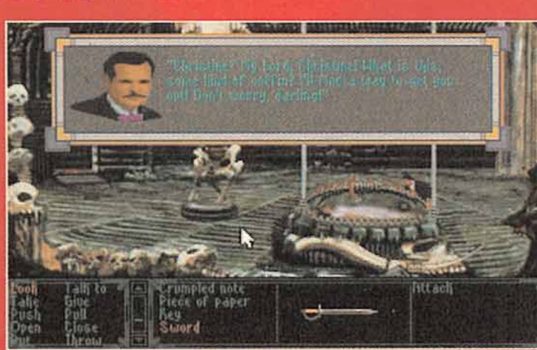
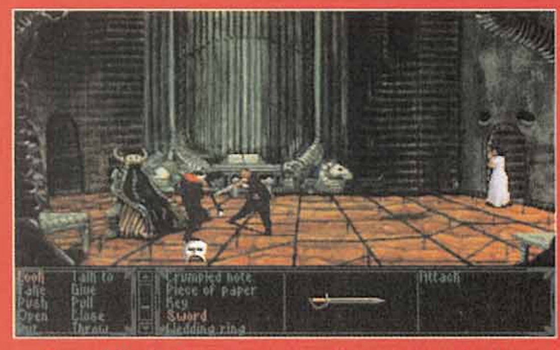
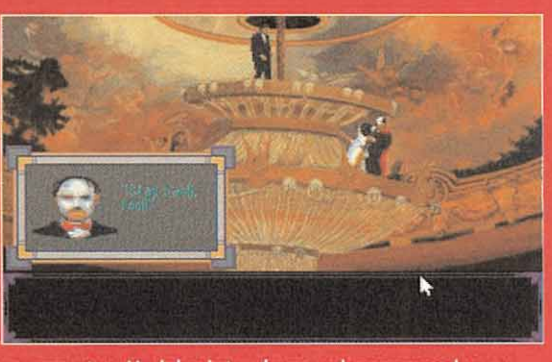
ACTO TERCERO



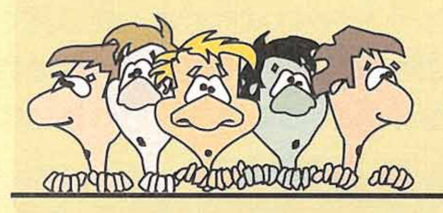


A pesar de la brevedad de este tercer acto, seremos testigos del secuestro de Christine por Erik en el transcurso de una de las representaciones, desapareciendo ambos a continuación como por arte de magia.

ACTO CUARTO

Para el final, el programa nos tiene preparados los mejores momentos. Un laberinto, dos puzzles que resolver, y dos batallas a muerte contra el mismísimo fantasma nos esperan antes de concluir nuestra aventura.





MEGA CD

SILPHEED (MEGA CD)

¿Es exagerado afirmar que «Silpheed» es uno de los mejores arcades existentes? No. ¿Es exagerado decir que es uno de los mejores juegos para Mega CD? No. ¿Es exagerada su dificultad...? Ejem, bueno, al fin y al cabo todo depende de lo habilidoso que sea uno, ¿verdad? Pero mira, ya que estamos tan generosos este mes os vamos a contar, en voz baja para que no se entere nadie, la manera de recargar el escudo de nuestra nave siempre que nos apetezca.

En la pantalla de demostración hay que pulsar, por este orden, derecha, izquierda, A, derecha, arriba, C, B, abajo, izquierda, B, A y arriba. Después, ya en el juego, cuando observéis que vuestras defensas están a un nivel paupérrimo, presionad A en el segundo mando –que deberéis haber conectado al principio, por supuesto– y ¡hale hop!, el truco del almendruco está servido.



PC

DOOM (PC)

Que sí, que ya sabíamos que un reducido y selecto grupo de usuarios goza en la actualidad de las excelencias del magnífico «Doom», pero que la distribución del citado juego no transcurre por los cauces normales es algo de lo que también tenemos constancia. Pero, como dicen los valencianos muchachos de "The Nonameds" (reminiscencias "Dinamic–as" habemus), con toda razón, en el futuro este grupo de jugones puede ampliarse y, por lo tanto, los truquillos que nos envían, les serán de suma utilidad.

Si, una vez comenzada la partida, tecleáis IDDQD, obtendréis una maravillosa dosis de invulnerabilidad. Si hacéis lo propio con IDKFA, la recompensa será una recarga del armamento y un montón de tarjetas llave para abrir las odiosas puertas que siempre están clausuradas. ¡Ah!, el segundo truco se puede repetir tantas veces como se desee –y si nuestros amigos lo aseguran, por algo será–.

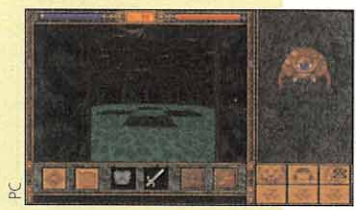
FE DE ERRATAS

Los malditos duendes que habitan los oscuros rincones de los equipos informáticos de esta redacción, cambiaron –cuando nadie los veía– un dato que puede ser fundamental a la hora de activar uno de los trucos de «Syndicate» aparecidos en el último número de la revista.

Si recordáis, dijimos que tecleando WATCH DE CLOCK como nombre de nuestro grupo de guerrilleros, veríamos como el reloj se disparaba, adquiriendo una velocidad enorme. Pues bien, lo que hay que teclear es WATCH THE CLOCK –que, aunque suene parecido, no es lo mismo–.



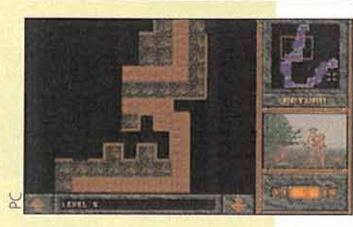
PC



PC



PC



PC

SHADOWCASTER — PC

```
10 'CARGADOR SHADOW CASTER (PC, TODAS LAS TARJETAS)POR J. S. F.
40 LINEAS = 11:DIM D% (LINEAS*22):CLS
50 FOR T=1 TO LINEAS:READ A$
60 FOR Y=1 TO 44 STEP 2:P=P+1
70 D%(P) = VAL ("&h"+MID$ (A$,Y,2)):SUM = SUM+ D% (P):NEXT Y,T
80 IF SUM <> 20075 THEN PRINT "Error en DATAS":END
90 PRINT "PULSA UNA TECLA PARA GRABAR EL
   CARGADOR EN EL DISCO"
100 IF INKEY$="" THEN 100
110 OPEN "R",#1,"caster.com",1
120 FIELD#1,1 AS A$
130 FOR T=1 TO P:LSET A$=CHR$(D%(T)):PUT #1,T:NEXT:CLOSE 1
140 PRINT "Creado el fichero CASTER.COM. Cópialo en
    el SUBDIRECTORIO del SHADOW CASTER y ejecútalo para
    modificar los SAVEGAMES y tener una salud de hierro."
150 DATA "BAB701B409CD21B8010CCD213C3172663C347762A28A"
160 DATA "01B8013DBA8901CD2172618BD8B9070051B8004231C9"
170 DATA "8B16D801CD21724EB90200BADC01B440CD2159724183"
180 DATA "06D80128E2DEB9070051B8004231C98B16DA01CD2172"
190 DATA "29B90200BADC01B440CD2159721C8306DA0128E2DEB4"
200 DATA "3ECD21B8004CCD21BA9501B409CD21B8FF4CCD21BAAA"
210 DATA "01EBF2000073305C67616D652E736176000A0D455252"
220 DATA "4F523A20456E7472652031207920342400A0D4552524F"
230 DATA "523A20452F53244E554D45524F2044454C2053415645"
240 DATA "47414D452028312D34293A2024000000000058467047"
250 DATA "FFFF0000000000000000000000000000000000000000"
```

NOTA: HAY QUE EJECUTAR CON GWBASIC

Barricada
Cual mosquito zumbón

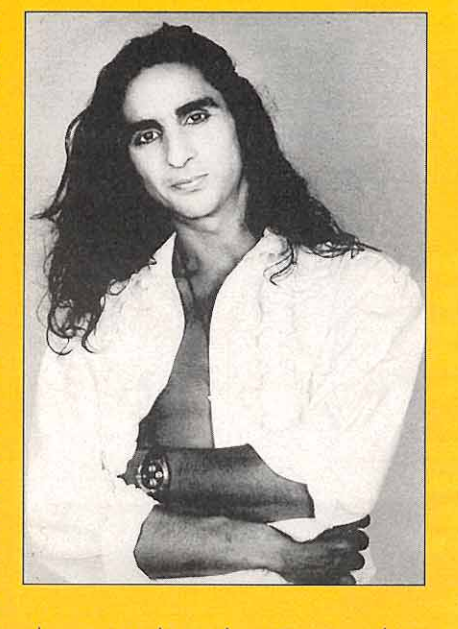


Cual mosquito zumbón de molesta picadura es el rock radical de Barricada. El grupo navarro ejerce de fiscal contra el Sistema y de abogado defensor de sus damnificados. El Sistema ridiculizado por Quevedo, angustiosamente retratado por Kafka, malignizado por los hippies o enemigo de los que lo combaten. Los damnificados que siempre pierden en las películas de Bogart, protagonistas de las canciones heavies, marginados sociales en general.

En su nuevo álbum, «La araña», (por cierto, el animal favorito de Enrique Villarreal, principal compositor de Barricada) la banda profundiza en este esquema y en el videoclip de "Problemas" (realizado por el director Juanma Bajo Ulloa) lo expresa con imágenes.

Canciones de denuncia bajo machacones sonidos de rock duro; guitarras oscuras, siniestras o simplemente marchosas; ambientes en los que se reconocen los chavales de cualquier barrio de cualquier ciudad.

Antonio Flores
El retorno



Muchos auguraron que por culpa de lo que eufemísticamente se podría denominar "mala vida" Antonio Flores era un caso perdido para el mundo de la música. Mejor desmentido que su retorno con el álbum «Cosas mías» no existe. Era algo previsible después de la colaboración con su hermana Rosario y el éxito de ésta. No es casual, por lo tanto, que el vástago de Lola Flores haya contado con los mismos productores de la chica cuyo gato hay uy,uy,uy: Fernando Illán y Arturo Soriano. En el retorno de Antonio Flores las estrellas se convierten en los ojos de las chicas que marcan su vida, desde la mujer a la hija recién nacida; sus canciones han perdido pesimismo y resultan más alegres y esperanzadoras. Lo que no ha perdido es su afición por los medios tiempos y el rock, aunque se permita un divertimento al ritmo de una rumba gitana llamada "Alba". El clan Flores promete protagonizar la historia de la música española del siglo XX.

Jack Lemmon y Walter Matthau, frente a frente
«Dos viejos gruñones»



Jack Lemmon y Walter Matthau forman una de esas grandes parejas clásicas de Hollywood capaces con su sola presencia de llenar la pantalla. En sus comedias (habituales en las sesiones nocturnas de todas las televisiones del mundo), sus caracteres se enfrentan en perfectos ejercicios de interpretación en donde suele haber lugar para la carcajada, la sonrisa y la acidez.

Si aún no has visto películas como «En bandeja de plata», «Primera plana» o «Aquí un amigo» no sé a qué estás esperando.

En «Dos viejos gruñones» Jack y Walter vuelven a reunirse para dar vida a dos vejestorios cascarrabias que, como suele ser habitual en las películas de estos actores, se odian pero no pueden vivir el uno sin el otro. Cuando Ariel, interpretada por Ann Magret (viuda, guapa, simpática, independiente, profesora de universidad, excéntrica, deliciosa, encantadora...), se convierte en su vecina, los insultos, animadversiones, jugarretas y humillaciones que se dedican elevan su tono..., aunque también sus ganas de vivir. Es el amor, es la guerra, y todo vale para derrotar al enemigo.

Tradición y modernidad
«El club de la buena estrella»





El director nacido en Hong Kong Wayne Wang («Cómete una taza de té») se basó en la excelente novela del mismo título escrita por Amy Tan para rodar «El club de la buena estrella», una película que aborda el inevitable conflicto que enfrenta a tradiciones y modernidad cuando conviven varias generaciones. En la historia que nos ocupa, las protagonistas (Ming-Na Wen, Tsai Chin, France Nuyen, Lisa Lu, Tamlyn Tomita, Lauren Tom, Rosalind Chao, Kieu Chinh) son unas mujeres chinas y sus descendientes, unas emigrantes en un país muy diferente al suyo, Estados Unidos, y unas costumbres ancestrales que tienden a desaparecer en nuestro desarrollado mundo.

El club de la buena estrella es un grupo de amigas que se reúnen para gozar de la comida china y contarse cosas y recuerdos. A él se une June cuando fallece su madre. Ella es una joven chino-americana que aspira a ser una mujer independiente e integrada en la sociedad donde vive. Las otras mujeres del club son maduras y conservan sus viejas tradiciones, sus juegos de siempre y sus "estrafalarios" trajes. La personalidad de June va cambiando según va conociendo las distintas historias de sus tías y sus hijas, de su madre..., de unas mujeres atrapadas entre China y Norteamérica. La moraleja de la película podría ser que la felicidad y la sabiduría existen en modelos de entender la vida tan contrapuestos como el "occidental" y el "oriental".

Rock contra la apatía
Los enemigos

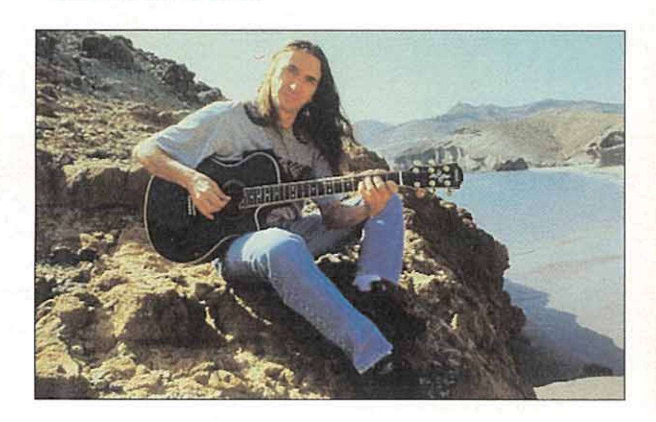


Que todavía no sea una banda con algún número uno que llevarse a la boca en las emisoras de radio-fórmula no ha acabado con Los Enemigos. Los Ilegales, Barricada o Siniestro Total (algunos de los grupos que han lanzado a los cuatro vientos palabras laudatorias sobre la música de los madrileños) se alegrarán. También los seguidores de culto de su apasionada forma de entender el rock y el rhythm and blues. Ellos forman un club enzarzado en una guerra a muerte contra la apatía, el muermo y el convencionalismo sonoro.

Su entrega más reciente se titula genéricamente «Tras el último no va nadie» y "¿Por qué yo?" es el primer single que se ha extraído del álbum.

Mientras las guitarras suenan lacerantes, oscuras y a veces reiterativas, las reflexiones de Josele sobre la sumisión y la rebeldía crean ambientes agobiantes y, en general, pesimistas. Apuntes de rock de garaje y psicodelia para una de las más interesantes formaciones que ha dado el rock ibérico en los últimos años.

«Para bien o para mal»
Rosendo



Rosendo, el guitarrista ya cuarentón y siempre carabanchelero-madrileño, dispone de nuevo álbum en el mercado discográfico de significativo título, «Para bien o para mal». Sus largas melenas, su nariz versión bella y masculina de Rossy de Palma, su espigada osamenta, su particularísima e inconfundible voz y su inseparable guitarra vuelven a dar guerra.

"Matraca pa'l cuerpo y vacile para la mente". Reggae marchoso, rock and roll de siempre, ironía, algún riff de guitarra, ritmos sin complejos y hasta reflexiones generacionales. Rosendo será Rosendo hasta que los gusanos de la sepultura lo separen. Cronista callejero y en tiempos de Leño abanderado del rock duro en castellano, el guitarrista siempre ha luchado por evitar que su sonido se encasillara en el género de los sonidos más heavies. Lo ha conseguido y sigue su personal marcha como francotirador que hace lo que le gusta y vive de ello.



¡HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO!
O UTILIZA EL CUPON DE PEDIDO

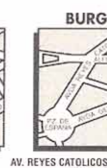
91 380 28 92

LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H /SABADOS DE 10,30 A 14 h



ESTAS SON TUS TIENDAS ESPECIALIZADAS






















ALICANTE – PADRE MARIANA, 24 TEL: 514 39 98
BADALONA – CALLE SOLEDAT, 12 TEL: 464 46 97
BARCELONA (PLAÇA CATALUNYA) – CARRER DE PAU CLARIS, 106 TEL: 412 63 10
BARCELONA (PLAÇA SANTS) – C. SANT CRIST 51-57 (SANTS) TEL: 296 69 23
BILBAO – PZA. DE ARRIQUIBAR, 4 TEL: 410 34 73
BURGOS – AV. REYES CATOLICOS, 18. TRASERA. TEL: 24 05 47
MADRID (Atocha) – Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1 TEL: 527 82 25
MADRID (SOL) – CALLE MONTERA, 32, 2º TEL: 522 49 79
Móstoles MADRID – PARQUE VOSA, 24 MOSTOLES. TEL: 617 11 15
Torrejón MADRID – AV. DE LA CONSTITUCION, 90 LOCAL 64.
Tres Cantos MADRID – EDIFICIO EL ZOCO (POSTERIOR) AV. COLMENAR VIEJO.S. PUEBLOS TEL: 804 08 72
Fuengirola MALAGA – CALLE ALEMANIA, 5 TEL: 58 25 82
SALAMANCA – CALLE TORO, 84. TEL: 26 16 81
S. SEBASTIAN – CALLE AUTONOMIA, 3 TEL: 47 40 72
Dos Hermanas SEVILLA – CALLE LAS MORERILLAS, 6 TEL: 566 76 64
ZARAGOZA – CENT. COMERCIAL INDEPENDENCIA LOCAL 100 B-2. PLANTA ALTA. TEL: 21 82 71
VIGO – PLAZA DE LA PRINCESA



AMIGA 1200

69.900

ORDENADOR 32 Bit
CON 100 PROGRAMAS P.D. Y UN DISCO PARA TRANSFORMARLO EN 1.3

ARTICULOS A-1200	
FAST RAM 2 Mb	24.900
FAST RAM 4 Mb	42.900
MONITOR 1942	74900
DISCO DURO 40 Mb	39900
DISCO DURO 128 Mb	64900

VARIOS AMIGA

DISQUETERA 3 1/2	12.900
RATON	3.600
AMPLIACION 512 K A-500	6.900
AMPLIACION 1 Mb	
AMIGA 600	12.900
MIDI	9.995
DIGITAL SOUND STUDIO PLUS	15.990
AT ONCE PLUS	39.900



PRECIO SORPRENDENTE



59.900
CON 2 CD DE REGALO

32 BIT, CD ROM INCORPORADO
16,8 MILLONES DE COLORES
AUDIO 16 BIT
75 MINUTOS IMAGEN VIDEO
COMPATIBLE CD MUSICA/CD+G/CD+TV

ALFRED CHICKEN	5990	MEANS ARENAS	5990
ALIEN BRED/QUAK	5990	MICROCOSM	8990
ARABIAN NIGHTS	5990	MORPH	5990
BUBBA'N STIX	5990	NIGEL MANSELL	5990
CASTLES II	5990	OVER KIL & LUNAR	5990
D-GENERATION	5990	PIMBALL FANTASIES	5990
DISPOSABLE HERO	5990	PREMIERE	3990
FLY HARDER	3990	PROJECT X/ F17	5990
FRONTIER ELITE 2	5990	ROBOCOD	5990
FURY OF FURRIES	5990	SEEK & OESTROY	5990
GLOBAL EFFECT	5990	SENSIBLE SOCCER	5990
INT KARATE PLUS	3990	SUPER PUTTY	3990
JAMES POND	5990	THE CHAOS ENGINE	5990
JURASSIC PARK	5990	TOTAL CARNAGE	5990
LOTUS TRILOGY	5990	ZOOL	6490



impresoras

MATRICIALES 9 AGUJAS



star LC 100 – **34.900**
- IMPRESION A COLOR
- 9 AGUJAS
- 80 COLUMNAS
- 180 CPS.
- PANEL DE MULTI FUNCIONES

MATRICIALES 24 AGUJAS



star LC 24-100 – **39.900**
- 24 AGUJAS
- 80 COLUMNAS
- MODO SILENCIOSO
- PANEL DE MULTIPLES FUNCIONES
- IMPRIME ORIGINAL
- 2 COPIAS



star LC 24-30 COLOR – **54.900**
- 24 AGUJAS
- IMPRESION COLOR
- CAMBIO DE EMULACION AUTO.
- 240 CPS.
- MODO ZOOM
- INTRODUCTOR AUTOMATICO

MODEMS

MODELOS CON SOFTWARE ESPECIFICO Y CABLES

SUPRA MODEM 2400 interno	9900
SUPRA MODEM 2400	15900
MODEM/FAX 22 BIS interno 9600	13900
MODEM/FAX 22 22 V23 externo 9600	22500
MODEM/FAX 32 BIS V23 interno 14400	36900
MODEM/FAX 32 BIS V23 externo 14400	38900





A tu alcance

Modelo 573 ~~299.900~~ **269.900**
- Procesador 486 DX a 33 Mhz
- Ampliable Overdrive Pentium.
- 4 Mb de memoria RAM.
- Disco duro de 170 Mb.
- Monitor SVGA 0.28
- Smart Energy System
- Caja minitorre

873 Multimedia ~~369.900~~ **329.900**
- Procesador 486 DX a 33 Mhz
- Ampliable Overdrive Pentium.
- 4 Mb de memoria RAM.
- Disco duro de 170 Mb.
- Monitor SVGA 0.28
- Smart Energy System
- CD ROM

Modelo 582 ~~309.900~~ **279.900**
- Procesador 486 DX2 a 50 Mhz
- Ampliable Overdrive Pentium.
- 4 Mb de memoria RAM.
- Disco duro de 170 Mb.
- Monitor SVGA 0.28
- Smart Energy System
- Caja sobremesa

ORDENADORES PC

IVA INCLUIDO



199.900
- PROCESADOR 486 DX33
- CACHE 256 Kb
- DISCO DURO 214 Mb/RAM 4 Mb
- TARJETA SVGA 1 Mb
- DISQUETERA 3,5"
- MS-DOS 6.2
- MONITOR 14" SVGA COLOR

204.900
- PROCESADOR 486 DX33
- CACHE 256 Kb
- DISCO DURO 260 Mb/RAM 4 Mb
- TARJETA SVGA 1 Mb
- DISQUETERA 3,5"
- MS-DOS 6.2
- MONITOR 14" SVGA COLOR

209.900
- PROCESADOR 486 DX33
- CACHE 256 Kb
- DISCO DURO 340 Mb/RAM 4 Mb
- TARJETA SVGA 1 Mb
- DISQUETERA 3,5"
- MS-DOS 6.2
- MONITOR 14" SVGA COLOR

224.900
- PROCESADOR 486 DX66
- CACHE 256 Kb
- DISCO DURO 214 Mb/RAM 4 Mb
- TARJETA SVGA 1 Mb
- DISQUETERA 3,5"
- MS-DOS 6.2
- MONITOR 14" SVGA COLOR

229.900
- PROCESADOR 486 DX66
- CACHE 256 Kb
- DISCO DURO 260 Mb/RAM 4 Mb
- TARJETA SVGA 1 Mb
- DISQUETERA 3,5"
- MS-DOS 6.2
- MONITOR 14" SVGA COLOR

234.900
- PROCESADOR 486 DX66
- CACHE 256 Kb
- DISCO DURO 340 Mb/RAM 4 Mb
- TARJETA SVGA 1 Mb
- DISQUETERA 3,5"
- MS-DOS 6.2
- MONITOR 14" SVGA COLOR

BLASTER — Sound — IVA INCLUIDO



Sound BLASTER 2.0 Value Edition — 12.990

CON SOUND BLASTER 2.0 PUEDE OIR EL SONIDO DE ALTA CALIDAD INCORPORADO EN MUCHAS DE LAS APLICACIONES DE HOY DIA. ESTA TARJETA REPRESENTA MUNDIALMENTE EL ESTANDAR DE AUDIO PARA WINDOWS. LA EDICION VALUE INCORPORA UNA SELECCION COMPLETA DE LAS APLICACIONES, DE MANERA QUE PODRA DISFRUTAR INMEDIATAMENTE DE LAS NUEVAS CAPACIDADES DE SU ORDENADOR.
- MUESTREO MONO 8 BITS Y REPRODUCCCION.
- SINTETIZADOR MUSICAL DE 11 VOCES POR FM.
- JACKS PARA ENTRADA DE LINEA, MICROFONO Y SALIDA.
- AMPLIFICADOR DE POTENCIA CON CONTROL DE VOLUMEN.
- INTERFACE MIDI.
- PUERTO JOYSTICK ESTANDAR.
- DRIVERS PARA DOS Y WINDOWS 3.1. COMPATIBLE CON OS/2 2.1.
- SOFTWARE INCLUIDO: CREATIVE WAVESTUDIO, CREATIVE SOUNDO LE, CREATIVE ENSEMBLE, CREATIVE TALKING SCHEDULER, CREATIVE MOSAIC, MONOLOGUE FOR WINDOWS, FM INTELLIGENT ORGAN, LEMMINGS Y INDIANAPOLIS 500... THE SIMULATION.



Sound BLASTER 16 Value Edition — 23.990

DISFRUTE DE UN SONIDO ESTEREO DE ALTA CALIDAD EN 16 BITS. SE ACOMPAÑA DE SOFTWARE PARA MANIPULACION DE SONIDO Y DE DESARROLLO DE APLICACIONES ORIENTADAS AL MISMO.
- MUESTREO Y REPRODUCCION ESTEREO EN 16 Y 8 BIT DE 4 A 44,1 KHz.
- SINTETIZADOR MUSICAL FM EN ESTEREO CON 20 VOCES A 4 OPERADORES.
- CONTROL POR SOFTWARE DEL NIVEL DE GRABACION, NIVEL DE REPRODUCCION, AGUDOS, GRAVES, GANANCIA DE ENTRADA Y DE SALIDA.
- ENTRADAS DE LINEA ESTEREO, CD AUDIO ESTEREO, MIDI Y MICROFONO. TODAS LAS FUENTES PUEDEN SER MEZCLADAS. LOS CANALES IZQUIERDO Y DERECHO PUEDEN SER INTERCAMBIADOS O MEZCLADOS.
- AMPLIFICADOR CON CONTROL DE GANANCIA AUTOMATICO.
- INTERFACE MIDI QUE SOPORTA LOS ESTANDARES MPU-401 UART Y SOUND BLASTER MIDI. DISPONIBLE EL ADAPTADOR MIDI CON SECUENCIADOR.
- PUERTO MIDI/JOYSTICK ESTANDAR.
- INTERFACE CD ROM PARA LA UNIDAD DE CREATIVE.
- DRIVERS PARA DOS Y WINDOWS 3.1. COMPATIBLE CON OS/2 2.1.
- TOTALMENTE COMPATIBLE CON SOUND BLASTER.

Sound BLASTER Pro Value Edition — 16.990

LA SOUND BLASTER PRO LE PROPORCIONA TODAS LAS VENTAJAS DE LA SOUND BLASTER 2.0 PERO EN ESTEREO.
- MUESTREO Y REPRODUCCION EN 8 BITS, EN MONO DE 4 A 44,1 KHz Y EN ESTEREO DE 4 A 22,05 KHz.
- SINTETIZADOR MUSICAL POR FM EN ESTEREO CON 20 VOCES 4 Y OPERADORES.
- MEZCLADOR DIGITAL ANALOGICO CON CONTROL DE VOLUMEN PROGRAMABLE PARA CADA CANAL, VOLUMEN MASTER.
- AMPLIFICADOR DE POTENCIA Y CONTROL DE VOLUMEN MANUAL CONTROL DE GANANCIA AUTOMATICO.
- INTERFACE MIDI.
- PUERTO MIDI/JOYSTICK ESTANDAR.
- INTERFACE CD-ROM PARA LA UNIDAD DE CREATIVE.
- DRIVERS PARA DOS Y WINDOWS 3.1. COMPATIBLE CON OS/2 2.1.
- COMPATIBLE CON SOUND BLASTER 2.0 EN MODO MONO.
- SOFTWARE INCLUIDO: CREATIVE WAVESTUDIO, CREATIVE SOUNDO LE, CREATIVE ENSEMBLE, CREATIVE TALKING SCHEDULER, CREATIVE MOSAIC, MONOLOGUE FOR WINDOWS, FM INTELLIGENT ORGAN, SBMIDI, LEMMINGS Y INDIANAPOLIS 500... THE SIMULATION, ADEMAS, UTILIDADES DE REPRODUCCION/GRABACION Y DE DIAGNOSTICO.

Sound BLASTER 16 SCSI-2 ASP — 45.990

UN INTERFACE ESTANDAR INDUSTRIAL Y UN SONIDO ESTEREO CON CALIDAD PROFESIONAL CONVIERTEN LA SOUND BLASTER 16 SCSI-2 EN UN AVANZADO SISTEMA MULTIMEDIA DE MAXIMO RENDIMIENTO Y ALTA INTEGRACION.

Sound BLASTER AWE32 — 59.900

LA NUEVA GENERACION EN TECNOLOGIA SOUND BLASTER, LA SOUND BLASTER AWE32 PROPORCIONA SINTESIS AVANZADA. WAVEFFECTS DE EMU, OFRECIENDO UNA CALIDAD MUSICAL EXCEPCIONAL ASOCIADA NORMALMENTE A ESTUDIOS PROFESIONALES DE SONIDO.

Sound BLASTER 16 MultiCD — 31.990

INTERFACE CD-ROM MULTIPLE PARA LAS UNIDADES DE CREATIVE CR523 Y CR563, DE SONY CDU33A, Y DE MITSUMI CRMC-FX001 Y CRMC-LU005.

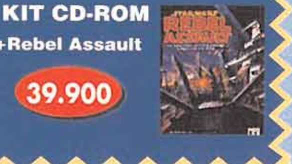
Sound BLASTER 16 MultiCD ASP — 39.900

ESTA VERSION DE SOUND BLASTER 16 INCLUYE TRES TIPOS DE INTERFACES PARA CD-ROM (MULTICD) Y EL PROCESADOR DE SEÑAL AVANZADO (ASP) ADEMAS DE TODAS DE TODAS LAS CAPACIDADES DE LA SERIE SOUND BLASTER 16. EL ASP REDUCE LA CARGA DE TRABAJO DE LA CPU EN UN 60% CUANDO SE ESTA GRABANDO SONIDO EN CALIDAD CD. ADEMAS, PERMITE COMPRIMIR Y DESCOMPRIMIR POR HARDWARE EN TIEMPO REAL Y TAMBIEN PRESENTA CARACTERISTICAS AVANZADAS TALES COMO EL EFECTO QSOUND AUDIO EN 180°.



KIT CD-ROM — 34.900

SI YA TIENE UNA SOUND BLASTER PRO, SOUND BLASTER 16 O SOUND BLASTER 16 MULTICD, ESTE ES EL COMPLEMENTO IDEAL PARA AMPLIAR SU SISTEMA MULTIMEDIA. PODRA DISFRUTAR DE LOS BENEFICIOS DE LA TECNOLOGIA CD-ROM DE DOBLE VELOCIDAD A UN ATRACTIVO PRECIO.
- UNIDAD CD-ROM MULTISESION DE DOBLE VELOCIDAD. CAPACIDAD: 680 Mb, TRANSFERENCIA: 300 Kb/S, ACCESO: 320 ms, BUFFER: 64 Kb. COMPATIBLE CON MULTISESION PHOTO CD, PREPARADO CD-ROM XA.
- BANDEJA DE CARGA FRONTAL AUTOMATICA CONTROLADA POR SOFTWARE.



KIT CD-ROM +Rebel Assault — 39.900



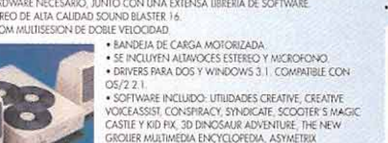
GAME BLASTER CD16 — 74.900

EL GAME BLASTER CD16 CONVIERTE SU ORDENADOR EN UN EXCITANTE SISTEMA ARCADE. INCLUYE UNA SELECCION DE LOS MEJORES JUEGOS Y EL EQUIPAMIENTO MULTIMEDIA NECESARIO PARA DISFRUTAR AL MAXIMO.
- TARJETA DE AUDIO ESTEREO DE ALTA CALIDAD SOUND BLASTER 16.
- UNIDAD CD ROM (IGUAL MODELO DEL KIT CD ROM)
- JOYSTICK DE ALTO RENDIMIENTO CON EMPUÑADURA ERGONOMICA, GATILLO, BOTONES DE DISPARO CONMUTABLES, AUTODISPARO Y VENTOSAS PARA ESTABILIDAD Y PRECISION EN EL CONTROL.
- SE INCLUYEN ALTAVOCES ESTEREO.
- DRIVERS PARA DOS Y WINDOWS 3.1. COMPATIBLE CON OS/2 2.1.
- SOFTWARE INCLUIDO: UTILIDADES CREATIVE, CONSPIRACY, REBEL ASSAULT, IRON HELIX, SYNDICATE, SIMCITY 2000, CIVILIZATION, NIGHTHAWK F-117A, SILENT SERVICE II Y RAILROAD TYCOON.



DISCOVERY CD16 — 64.900

INCORPORA EN UN PAQUETE TODOS LOS ASPECTOS IMPORTANTES DE MULTIMEDIA. DISCOVERY CD16 ES UN SISTEMA COMPLETO CON UN FASCINANTE HARDWARE Y SOFTWARE. APLICACIONES SELECCIONADAS ESPECIALMENTE PARA APROVECHAR LA TECNOLOGIA MULTIMEDIA.
- TARJETA DE AUDIO ESTEREO DE ALTA CALIDAD SOUND BLASTER 16.
- UNIDAD CD-ROM (IGUAL MODELO DEL KIT CD ROM)
- SE INCLUYEN ALTAVOCES ESTEREO Y MICROFONO.
- DRIVERS PARA DOS Y WINDOWS 3.1. COMPATIBLE CON OS/2 2.1.
- SOFTWARE INCLUIDO: UTILIDADES DE CREATIVE, CREATIVE VOICEASSIST, CONSPIRACY, SYNDICATE, ALDUS GALERY EFFECTS, ALDUS PHOTOSTYLER SE, ALTAMIRA COMPOSER, HSC DIGITAL MORPH Y HSC KAI'S POWER TOOLS.



EASYCD 16 — 104.900

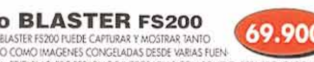
AHORA PUEDE CONVERTIR SU ORDENADOR EN UN ENTORNO MULTIMEDIA CON UNA UNIDAD CD-ROM EXTERNA. INCLUYE EL HARDWARE NECESARIO, JUNTO CON UNA EXTENSA LIBRERIA DE SOFTWARE.
- TARJETA DE AUDIO ESTEREO DE ALTA CALIDAD SOUND BLASTER 16.
- UNIDAD EXTERNA CD-ROM MULTISESION DE DOBLE VELOCIDAD.
- BANDEJA DE CARGA MOTORIZADA.
- SE INCLUYEN ALTAVOCES ESTEREO Y MICROFONO.
- DRIVERS PARA DOS Y WINDOWS 3.1. COMPATIBLE CON OS/2 2.1.
- SOFTWARE INCLUIDO: UTILIDADES CREATIVE, CREATIVE VOICEASSIST, CONSPIRACY, SYNDICATE, SCOOTER'S MAGIC CASTLE Y KID PIX, 3D DINOSAUR ADVENTURE, THE NEW GROLIER MULTIMEDIA ENCYCLOPEDIA, ASYMETRIX PRESENTATION, LINKS, ALDUS GALLERY EFFECTS, ALDUS PHOTOSTYLER SE, ALTAMIRA COMPOSER SE, HSC DIGITAL MORPH Y HSC KAI'S POWER TOOLS.



DIGITAL EDGE 3X — 134.900

EL DIGITAL EDGE 3X INCORPORA UNA UNIDAD CD-ROM DE TRIPLE VELOCIDAD Y AUDIO EN ESTEREO DE ALTA CALIDAD, CON PROCESAMIENTO DIGITAL DE LA SEÑAL. INCLUYE UNA EXTENSA LIBRERIA DE SOFTWARE, IDEAL PARA APLICACIONES Y PRODUCCIONES MULTIMEDIA PROFESIONALES Y ENTRETENIMIENTO DOMESTICO.
- SOUND BLASTER 16 SCSI-2 CON ADVANCER SIGNAL PROCESSOR.
- UNIDAD CD-ROM MULTISESION, SCSI-2 DE TRIPLE VELOCIDAD Y DE CARGA AUTOMATICA. TRANSFERENCIA: 450 Kb/S, ACCESO: 195 ms. CAPACIDAD: 656 Mb (MODO 1), BUFFER: 256 Kb. COMPATIBLE CON MULTISESION PHOTO CD, PREPARADO PARA CD-ROM XA.
- ALTAVOCES ESTEREO DE ALTA CALIDAD INCLUIDOS.
- DRIVERS PARA DOS Y WINDOWS 3.1. COMPATIBLE CON OS/2 2.1.
- SOFTWARE INCLUIDO: UTILIDADES CREATIVE, CREATIVE VOICEASSIST, CONSPIRACY, REBEL ASSAULT, SPEED, SYNDICATE, THE NEW GROLIER MULTIMEDIA ENCYCLOPEDIA, ASYMETRIX PRESENTATION, CREATIVE IMAGE, SOUND & EFFECTS, ALDUS GALLERY EFFECTS, ALDUS PHOTOSTYLER SE, ALTAMIRA COMPOSER SE, HSC DIGITAL MORPH Y HSC KAI'S POWER TOOLS.

BLASTER — Video


Video BLASTER SE — 49.900

CON LA VIDEO BLASTER CREARA IMPRESIONANTES PRODUCCIONES MULTIMEDIA. PUEDE MOSTRAR SECUENCIAS DE VIDEO ANIMADAS Y CAPTURAR IMAGENES CONGELADAS DESDE DIFERENTES FUENTES, EDITARLAS, ADAPTARLAS E INTEGRARLAS CON GRAFICOS, SONIDO, ANIMACIONES Y TEXTO.

Video BLASTER FS200 — 69.900

CON LA VIDEO BLASTER FS200 PUEDE CAPTURAR Y MOSTRAR TANTO VIDEO ANIMADO COMO IMAGENES CONGELADAS DESDE VARIAS FUENTES DE ENTRADA, EDITARLAS, PROCESARLAS E INTEGRARLAS CON SONIDO. ESTA TECNOLOGIA SE UTILIZA PARA LOS SISTEMAS MULTIMEDIA MAS AVANZADOS Y EN LA MONITORIZACION DE VIDEO.

VideoSPIGOT For Windows — 44.900

CON LA TARJETA VIDEOSPIGOT FOR WINDOWS PUEDE CAPTURAR SECUENCIAS DE VIDEO ANIMADAS E IMAGENES CONGELADAS DESDE CUALQUIER FUENTE Y PROCESARLAS CON HERRAMIENTAS EXPERTAS PARA PRODUCIR PRESENTACIONES PROFESIONALES.

CREATIVE TVCODER — 29.900

CON EL TVCODER PUEDE VISUALIZAR LAS IMAGENES EN LA PANTALLA DEL TV Y GRABARLAS EN UN VCR. SE PUEDEN MOSTRAR LAS PRESENTACIONES MULTIMEDIA EN UNA AMPLIA SELECCION DE FORMATOS ESTANDAR DE VCR. EN COMBINACION CON VIDEO BLASTER FORMA UN SISTEMA COMPLETO DE TITULACION Y PROCESO DE VIDEO.

HARDWARE OPCIONAL	
ASP	11900
CABLE JOISTICK DOBLE	1990
CABLE ATENUADOR MEZC.	1990
SB MIDI BOX	15900
SB MIDI KIT	8900
WAVE BLASTER	39900
MIDI BLASTER	39900

CD SONY

- DOBLE VELOCIDAD (300 Kb/s)
- TIEMPO DE ACCESO 95 ms.
- COMPATIBLE MPC, XA, PHOTO CD MULTISESION

CD SONY — **32.900**

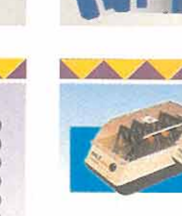
CD SONY + SOUND BLASTER PRO — **49.900**

DISCOS NASHUA



Nashua — 10 DISCOS 3 1/2 **- 995 -** — 10 DISCOS 3 1/2 HD **- 1.500 -**

DISCOS BULK



CAJA DE 10 DISCOS 3 1/2 HD FORMATEADOS **- 995 -**

PRODUCTOS LOGITECH





RATONES	
RATON DEXXA	2250
RATON PILOT II	3900
RATON MOUSEMAN DIESTROS	7500
RATON MOUSEMAN ZURDOS	8400
RATON MOUSEMAN SIN CABLE	15750
TRACKMAN	8900
SCANNERS	
SCANNER SCANMAN 32/WIN	19990
SCANNER SCANMAN 32/CW	15990
SCANNER SCANMAN 256/WIN	23900
SCANNER SCANMAN COLOR	69900

ARCHIVADORES



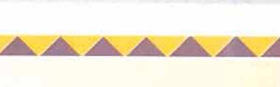
ARCHIVADOR 80 DISCOS 3 1/2 ... 1.890
ARCHIVADOR 80 DISCOS 5 1/4 ... 1.890

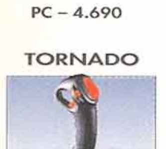
ALTAVOCES



ALTAVOCES PARA MONITOR **4.990**

JOYSTICK AMIGA / PC











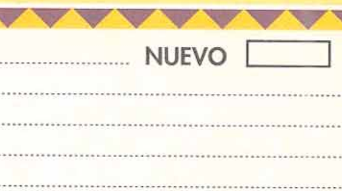


PYTHON	AMIGA/PC – 1.995
LOGIC PAD	PC – 4.690
INTRUDER	AMIGA/PC – 5.490
TELEMACH	AMIGA/PC – 6.900
PC EXTRA	PC – 4.950
RAIDER 5	PC – 2.990
PC RAIDER	PC – 4.290
TORNADO	PC – 3.490
M-6	PC – 3.490
MEGASTICK	PC – 1.895
MEGA GRIP	PC – 3.195
MEGA PAD	PC – 2.995

CUPON DE PEDIDO





MARCA TU SISTEMA

- [ ] PC 3 1/2
- [ ] AMIGA
- [ ] MASTER-SYSTEM
- [ ] MEGADRIVE
- [ ] GAME GEAR
- [ ] NINTENDO
- [ ] SUPER NINTENDO
- [ ] GAME BOY
- [ ] CR ROM
- [ ] CD 32
- [ ] MEGA CD
- [ ] LYNX
- [ ] VIDEO

OTRO ....

Nº DE CLIENTE .... NUEVO [ ]
NOMBRE ....
APELLIDOS ....
DIRECCION ....
POBLACION ....
PROVINCIA ....
CODIGO POSTAL .... TELEFONO ....



TITULO	PRECIO
GASTOS DE ENVIO POR CORREO - 250	
TOTAL	







TE ENVIAMOS TU PAQUETE POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO POR SOLO 750 PTAS. (SOLO PENINSULA) Y SI TU PEDIDO SUPERA LAS 20.000 PTAS. TE LO ENVIAMOS SIN GASTOS DE ENVIO (PENINSULA Y BALEARES)

LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H/ SABADOS DE 10,30 A 14 h. FAX: (91) 380 34 49

¡OJO! NO DEJES DE MIRAR ESTAS OFERTAS

PC 3 1/2 POR SOLO 975

Título	Formato
ABMDONES PLACES	PC 3 1/2
AGE	PC 3 1/2
AIR BUCKS	PC 3 1/2
ARMA LETAL	PC 3 1/2
ASTERIX	PC 3 1/2 AMIGA
ASTERIX en la India	PC 3 1/2
ATLETISMO 92	PC 3 1/2
ATF 2	PC 3 1/2
ATOMINO	PC 3 1/2 AMIGA
BASKET PLAY OFF	PC 3 1/2
BATLESTORM	PC 3 1/2
BOSTON BOMB CLUB	PC 3 1/2
BUMPY'S	PC 3 1/2
BUSH BUCK	PC 3 1/2
COLORADO	PC 3 1/2 AMIGA
COLOSSUS CHESS X	PC 3 1/2
COOL WORLD	PC 3 1/2
CORPORATION	PC 3 1/2
CRAZY CARS II	PC 3 1/2
CRIME CITY	PC 3 1/2
CRYSTAL OF ARBOREA	PC 3 1/2
CHESS PLAYER 2150	PC 3 1/2 AMIGA
DEATHBRINGER	PC 3 1/2
D-DAY	PC 3 1/2
DYLAN DOG	PC 3 1/2 AMIGA
ELF	PC 3 1/2
ENMANUELLE	PC 3 1/2 AMIGA
FIGHTER COMMAND	PC 3 1/2
FINAL ORBIT	PC 3 1/2
FIRE	PC 3 1/2
FIRE & FORGET II	PC 3 1/2
FOOTBALL MANAGER II	PC 3 1/2
GEISA	PC 3 1/2 AMIGA
GIMNASIA DEPORTIVA 92	PC 3 1/2
GREAT NAPOLEONIC WAR	PC 3 1/2
H INTERMINABLE II	PC 3 1/2 AMIGA
HOOK	PC 3 1/2
HOT RUBBER	PC 3 1/2 AMIGA
INDY ULTIMA CRUZADA (Aventura Gráfica)	PC 3 1/2
JHONNY CASTAWAY	PC 3 1/2
KICK OFF II	PC 3 1/2 AMIGA
KNIGHT FORCE	PC 3 1/2
LEGEND OF DJEL	PC 3 1/2
LIBRO DE LA SELVA	PC 3 1/2
LIVERPOOL	PC 3 1/2
LOTUS	PC 3 1/2
LUCKY LUKE	PC 3 1/2
LUIGGI SPAGGETTI	PC 3 1/2
MANCHESTER EUROPA	PC 3 1/2
MAUPITI ISLAND	PC 3 1/2
MAY DAY	PC 3 1/2
MAYA	PC 3 1/2
MERCHAN COLONY	PC 3 1/2
METAL MUTANTS	PC 3 1/2
MILLE MIGLIA	PC 3 1/2
MONKEY ISLAND	PC 3 1/2
NINJA RABBITS	PC 3 1/2
OLIVER & COMPANY	PC 3 1/2 AMIGA
OPERATION COMBAT	PC 3 1/2
PACK QUE PASADA	PC 3 1/2
PANZA	PC 3 1/2
PARIS DAKAR	PC 3 1/2 AMIGA
PIMBALL MAGIC	PC 3 1/2
PORTS OF CALL	PC 3 1/2
PUSH OVER	PC 3 1/2
ROGER RABBIT	PC 3 1/2 AMIGA
SKIDOO	PC 3 1/2
SOLO EN CASA	PC 3 1/2
SQUASH	PC 3 1/2
STAR BLADE	PC 3 1/2
STORM MASTER	PC 3 1/2
SUPAPLEX	PC 3 1/2
SUPER SKY II	PC 3 1/2
SUPERMAN	PC 3 1/2
TENNIS CUP II	PC 3 1/2 AMIGA
TRANSARTICA	PC 3 1/2
TREASURE TRAP	PC 3 1/2
UGH	PC 3 1/2
WINTER OLIMPIAD	PC 3 1/2
WWF EUROPEAN	PC 3 1/2

VIDEO

Título	Precio
UROTSUKIDOSI	PVP - 2.995
UROTSUKIDOSI 2	PVP - 2.995
ROBOT CARNIVAL	PVP - 1.995
LA SUPER BATALLA	PVP - 1.995
EL MAS FUERTE DEL MUNDO	PVP - 1.995
3X3 OJOS	PVP - 2.495
3x3 OJOS 2ª Parte	PVP - 2.495
MACROSS II	PVP - 2.995
EL SUPER GUERRERO SENGOKU	PVP - 1.995
GARLICK JUNIOR	PVP - 1.995
WICKED CITY	PVP - 2.995
JUDGE	PVP - 1.995
ULTIMATE TEACHER	PVP - 1.995
GUERREROS DE FUERZA ILIMITADA	PVP - 1.995
LOS MEJORES RIVALES	PVP - 1.995

DRAGON BALL

Título	Precio
LA LEYENDA DEL DRAGON XERON	1995
LA BELLA DURMIENTE EN EL CASTILLO DEL MAL	1995
AVENTURA MISTICA	1995
FIST OF NORTH STAR	2995
DOMINION TANK POLICE	2995
DOMINION TANK POLICE II	2995
VENUS WAR	2995
DOOMED MEGALOPOLIS	1995

CONSIGUE ESTOS SUPERTITULOS CON UN 50% DE DESCUENTO

EXISTENCIAS LIMITADAS






Título	P.V.P. anterior (tachado)	Precio
WAX WORKS	4625	2315
GRAND PRIX	7700	3850
INDY ATLANTIS	6150	3075
COBRA MISSION	5995	2995
LES MANSLEY	5150	2575
LOOM	4625	1995

DISCOS VIRGENES



Nashua
10 DISCOS 3 1/2 - 995 -
10 DISCOS 3 1/2 HD - 1.500 -



TENEMOS JUEGOS DE SPECTRUM, ATARI PC 5 1/4, AMSTRAD, C-64, MSX a 395 Ptas. ¡CONSULTANOS!



NEO GEO ¡ATENCION!

IMPORTANTE BAJADA DE PRECIOS NEO GEO

54990

ART OF FIGHTING 74900

Título	Precio	Título	Precio
ALPHA MISSION II	14990	PUZZLED	12990
ANDRO DUNOS	27990	RIDING HERO	11990
ART OF FIGHTING	23990	ROBO ARMY	14990
ART OF FIGHTING 2	39990	SAMURAI SHODOWN	33990
BASEBALL STARS PROFES.	12330	SENGOKU	24990
BASEBALL STARS 2	14990	SENGOKU II	39990
BLUE'S JOURNEY	11990	SPIN MASTER	33990
BURNING FIGHT	14990	SUPER BASEBALL 2020	13990
CROSSED SWORDS	16990	SUPER SIDEKICKS	28990
CYBER LIP	10990	THE SUPER SPY	14990
EIGHT MAN	14990	TOP PLAYERS GOLF	12330
FATAL FURY	12990	TRASH RALLY	14990
FATAL FURY 2	32990	VIEW POINT	39990
FATAL FURY SPECIAL	33990	WIND JAMMERS	33990
FOOTBALL FRENZY	9990	WORLD HEROES	27990
GHOST PILOTS	18990	WORLD HEROES 2	34990
KING OF THE MONSTERS	13990	3 COUNT BOUT	33990
KING OF THE MONSTERS II	21990		
LEAGUE BOWLING	12990	**CONTROLADOR JOYSTICK**	**11990**
MAGICIAN LORD	15990	**MEMORY CARD**	**5390**
MUTATION NATION	15990	**CABLE RF**	**3690**
NAM 1975	11990	**CABLE AV**	**2290**
NINJA COMBAT	14990	**CABLE RGB (EURONECTOR)**	**2290**
NINJA COMMANDO	29990	**ALIMENTADOR AC/CD**	**3790**

LIBROS DE SOLUCIONES

TOMO 1 - 2995
ALONE IN THE DARK • AMAZON • BARGON ATTACK • CADAVER • COLORADO • DARK SEED • DUNE • FASCINATION • HOOK • ISHAR • ISHAR II • KULT • MANIAC MANSION • MUPTI ISLAND • PANDORA • SHADOW OF THE BEAST II • LOS ARCHIVOS SECRETOS DE SHERLOCK HOLMES • SPACE QUEST III • TARHGAN • THE DAGGE OF AMON-RA • WEEN • XENOMORPH

TOMO 2 - 2995
THE EYE OF THE BEHOLDER II • CADAVER THE PAY OFF • CAPTAIN BLOOD • CURSE OF ENCHANTIA • EL FETICHE MAYA • ETERNAM • GOBLINS • KYRANDIA • LOOM • LOST IN TIME · PRIMERA AVENTURA • LURE OF TEMPTRESS • THE SECRET OF MONKEY ISLAND I • OPERATION STEALTH • SHADOWLANDS • SPACE QUEST V • SYNDICATE • ULTIMA VII SERPENT ISLE (CHEAT MODE) • ULTIMA VII (CHEAT MODE) • WAXWORKS • MAPAS THE EYE OF THE BEHOLDER II • MAPAS ETERNAM • MAPAS KYRANDIA • MAPAS SHADOWLANDS • MAPAS SYNDICATE

TOMO 3 - 2995
CRUISE FOR A CORPSE • DUNE 2 • ELVIRA • FUTURE WARS • INNOCENT • LOST IN TIME · PARTE 2 • THE SECRET OF MONKEY ISLAND II • THE SHADOW OF THE COMET • SIMON THE SORCERER • VEIL OF DARKNESS • MAPAS DE ELVIRA • MAPAS DE FUTURE WARS

TOMO 4 - 2995
KGB • KING QUEST VI • LEATHER GODNESS OF PHEBOS • LA LEYENDA DE DJEL • PRINCIPE DE PERSIA 2 • RETURN TO ZORK • SHADOWCASTER • STAR TRECK • THE 7th GUEST • THE DARK HALF • THE PATRICIAN • ULTIMA VII • ULTIMA VII SERPENT ISLE • MAPAS DE KING QUEST VI • MAPAS DE 7th GUEST

LIBROS DE PISTAS

Título	Precio
ALONE IN THE DARK	1200
DAY OF TENTACLE	1200
DRAKHEN	1200
ECO QUEST	1200
ELVIRA II	1200
FATE OF ATLANTIC	1200
HEARTH OF CHINA	1200
INDY	1200
KYRANDIA	1200
LARRY	1200
LARRY V	1200
LAURA BOW	1200
LOST IN LA	1200
POLICE QUEST III	1200
SHADOW SORCERER	1200
SIMON THE SORCERER	1200
SPACE QUEST I	1200
SPACE QUEST IV	1200
SPACE QUEST V	1200










2X1 COMPRA UNO DE ESTOS JUEGOS Y LLEVATE GRATIS OTRO DE LOS MARCADOS COMO "REGALO"



Título	Precio
BATMAN RETURN	P.V.P. - 5990
CARMEN SAN DIEGO	P.V.P. - 6990
C.S.D. EN EL TIEMPO	P.V.P. - 5990
DRACULA	P.V.P. - 4990
DUNE 2	P.V.P. - 5990
NHL HOCKEY	P.V.P. - 6990
KGB	P.V.P. - 5990
PRIVATEER	P.V.P. - 7990
REACH FOR SKIES	P.V.P. - 5990
DAUGHTER OF SERPENT	REGALO
LEMMINGS 2	REGALO
MICHEL JORDAN	REGALO
SEAL TEAM	P.V.P. - 5990
SENSIBLE SOCCER	P.V.P. - 4990
SHERLOCK HOLMES	P.V.P. - 7990
STRIKE COMMANDER	P.V.P. - 7990
SYNDICATE	P.V.P. - 6990
ULTIMA VII 2	P.V.P. - 7990
SHANGAI	REGALO
SPACE HULK	REGALO
XENOBOT	REGALO
WINTER OLYMPIC	P.V.P. - 5990
PACK GREATEST	P.V.P. - 6990
PACK TOP 10	P.V.P. - 3990
PACK HEROES COLLECTION	P.V.P. - 3990
PACK POWER PACK	P.V.P. - 3990

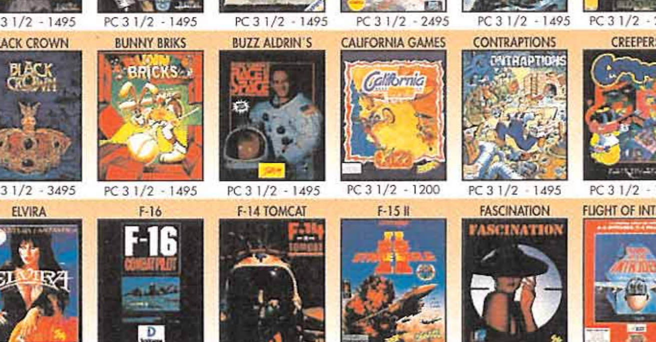
PACK GREATEST: • SHUTLE • LURE OF THE TEMPTRESS • DUNE

PACK TOP 10: SUPER HUEY • DEFCON 5 • NAVCOM 6 • INSIDE TRADER • CORPORATE RAIDER • DOODLE • Y MAS •

PACK HEROES COLLECTION: • ROCK'N ROLLER • TITANIC • SILENT SHADOW • DESPERADO 2 • VIAJE AL CENTRO DE LA TIERRA

XENON 2 • LOMBARD RALLY • TV SPORTS • DEFENDER OF THE CROWN •

SUPER PRECIO PC 3 1/2 SUPER PRECIO












Título	Precio
3D WORL BOXING	PC 3 1/2 - 1495
3D TENNIS	PC 3 1/2 - 1495
ACORAZADOS	PC 3 1/2 - 1495
AIR WARRIOR	PC 3 1/2 - 2495
ARMOUR GEDDON	PC 3 1/2 - 1495
ASHES OF EMPIRE	PC 3 1/2 - 2495
BATTLE CHESS 4000	PC 3 1/2 - 1495
BARBARIAN	PC 3 1/2 - 1200
BIRDS OF PREY	PC 3 1/2 - 1495
BLACK CROWN	PC 3 1/2 - 3495
BUNNY BRIKS	PC 3 1/2 - 1495
BUZZ ALDRIN'S	PC 3 1/2 - 1495
CALIFORNIA GAMES	PC 3 1/2 - 1200
CONTRAPTIONS	PC 3 1/2 - 1495
CREEPERS	PC 3 1/2 - 1495
DRILLER	PC 3 1/2 - 1495
DYNABLASTER	PC 3 1/2 - 1495
EL PADRINO	PC 3 1/2 - 2495
ELVIRA	PC 3 1/2 - 2495
F-16	PC 3 1/2 - 1495
F-14 TOMCAT	PC 3 1/2 - 2495
F-15 II	PC 3 1/2 - 3995
FASCINATION	PC 3 1/2 - 2495
FLIGHT OF INTRUDER	PC 3 1/2 - 4495
GLOBAL EFFECT	PC 3 1/2 - 1495
GOBLINS	PC 3 1/2 - 2495
GOBLINS 2	PC 3 1/2 - 2495
GO FOR GOLD	PC 3 1/2 - 1200
HEART OF CHINA	PC 3 1/2 - 4995
INDY LAST CRUZADE	PC 3 1/2 - 1200
INTERNATIONAL RUGBY	PC 3 1/2 - 1495
ITALIA 90	PC 3 1/2 - 1200
KNIGHTS OF THE SKY	PC 3 1/2 - 3495
LA COLMENA	PC 3 1/2 - 2495
LARRY	PC 3 1/2 - 3795
LOOM	PC 3 1/2 - 1995
M1 TANK PLATOON	PC 3 1/2 - 3995
OCTUBRE ROJO	PC 3 1/2 - 1200
OLYMPIC GAMES	PC 3 1/2 - 2495
OPERA SUPERSPORTS	PC 3 1/2 - 2495
OUT RUN	PC 3 1/2 - 1200
PACK FUTURE CLASSICS	PC 3 1/2 - 1495
PACK HEAD TO HEAD	PC 3 1/2 - 2495
PACK MIND GAMES	PC 3 1/2 - 2495
POPULOUS II	PC 3 1/2 - 1495
PRINCE OF PERSIA	PC 3 1/2 - 1495
PRO TENNIS TOUR 2	PC 3 1/2 - 1495
RICK DANGEROUS II	PC 3 1/2 - 1200
RISKY WOODS	PC 3 1/2 - 1495
SHADOW SORCERER	PC 3 1/2 - 2495
SHADOW LANDS	PC 3 1/2 - 1495
SPACE QUEST 4	PC 3 1/2 - 3995
STREET FIGHTER	PC 3 1/2 - 1200
TETRIS	PC 3 1/2 - 1200
STREET SPORT BASKET	PC 3 1/2 - 1200
STUNT DRIVER	PC 3 1/2 - 2975
THE SUMMONING	PC 3 1/2 - 1495
THUNDER BLADE	PC 3 1/2 - 1200
TURBO OUT RUN	PC 3 1/2 - 1200
ULTIMA UNDERWORLD	PC 3 1/2 - 1495
WEEN	PC 3 1/2 - 2495
XENON 2	PC 3 1/2 - 1200
ZYCONIX	PC 3 1/2 - 1495



Respuesta Comercial
Autorización nº 11.641
B.O.C. y T. nº 39
del 19 de Junio de 1.992

NO NECESITA SELLO
A franquear en destino



MAIL VXC
VENTA POR CORREO
Apartado nº 1.308 F.D.
28080 MADRID

ESTAS SON TUS TIENDAS MAIL

- CENTRO MAIL BILBAO — PZA. DE ARRIQUIBAR, 4. BILBAO. TEL: 410 34 73
- CENTRO MAIL MADRID — EDIFICIO EL ZOCO (posterior). AV. COLMENAR VIEJO. SECT. PUEBLOS. TRES CANTOS (MADRID). TEL: 804 08 72
- CENTRO MAIL ALICANTE — PADRE MARIANA, 24. ALICANTE. TEL: 514 39 98
- CENTRO MAIL BURGOS — AV. REYES CATOLICOS, 18. (Trasera) BURGOS. TEL: 24 05 47
- CENTRO MAIL MADRID — AV. DE LA CONSTITUCION, 90. LOCAL 64. TORREJON DE ARDOZ. MADRID. TEL: 677 90 24
- CENTRO MAIL BADALONA — SOLEDAT, 12. BADALONA. TEL: 464 46 97
- CENTRO MAIL MADRID — Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1. MADRID. TEL: 527 82 25
- CENTRO MAIL MALAGA — C. ALEMANIA, 5. FUENGIROLA (MALAGA). TEL: 58 25 82
- CENTRO MAIL SEVILLA — C. LAS MORERILLAS. DOS HERMANAS (SEVILLA). TEL: 566 76 64
- CENTRO MAIL BARCELONA — C. PAU CLARIS, 106. BARCELONA. TEL: 412 63 10
- CENTRO MAIL MADRID — MONTERA, 32, 2º. MADRID. TEL: 522 49 79
- CENTRO MAIL SALAMANCA — TORO, 84. SALAMANCA. TEL: 26 16 81
- CENTRO MAIL ZARAGOZA — CENTRO COM. INDEPENDENCIA. LOCAL 100 B-2 Ultima Planta. ZARAGOZA. TEL: 21 82 71
- CENTRO MAIL BARCELONA — C. SANT CRIST 51-57. SANTS. BARCELONA. TEL: 296 69 23
- CENTRO MAIL MADRID — PARQUE VOSA, 24. MOSTOLES. (MADRID). TEL: 617 11 15
- CENTRO MAIL S.SEBASTIAN — AUTONOMIA, 3. SAN SEBASTIAN. TEL: 47 40 72
- CENTRO MAIL VIGO — PLAZA DE LA PRINCESA, 4. VIGO. TEL: 22 09 39

CENTRO MAIL

!HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO!

91 380 28 92

ATENCION
CREACION DE NUEVOS CENTROS MAIL

SI ERES UN PROFESIONAL Y ESTAS INTERESADO EN PERTENECER A NUESTRA RED NACIONAL, PONTE EN CONTACTO CON NUESTRO DEPARTAMENTO DE FRANQUICIAS

TEL: 380 28 92

NOVEDADES PC EXITOS PC NOVEDADES PC EXITOS

- 1869 — PC 3 1/2 - 4950
- 7 CITIES OF GOLD — PC 3 1/2 - 5990
- ACES OF THE PACIFIC — PC 3 1/2 - 12900
- ACES OVER EUROPE — PC 3 1/2 - 12900
- AIR COMBAT CLASSIC — PC 3 1/2 - 8700
- ACADEMY — PC 3 1/2 - 6990
- ALIEN BREED — PC 3 1/2 - 6495
- ALONE IN THE DARK 2 — PC 3 1/2 - 7950
- AMAZON — PC 3 1/2 - 6990
- ARCHON ULTRA — PC 3 1/2 - 5990
- ATAC — PC 3 1/2 - 7700
- ATP — PC 3 1/2 - 10995
- BENEATH A STEEL SKY — PC 3 1/2 - 6990 / CD ROM - CONS.
- BLACK SECT — PC 3 1/2 - 4995
- BLUE FORCE — PC 3 1/2 - CONS / CD ROM - 9990
- BODY BLOWS — PC 3 1/2 - 6495
- CAMPAING II — PC 3 1/2 - 8990
- CANNON FODDER — PC 3 1/2 - 5990
- CASTLE OF DR. BRAIN — PC 3 1/2 - 5650
- CASTLES II — PC 3 1/2 - 6990
- COMANCHE — PC 3 1/2 - 5650 / CE ROM - 12900
- CORRIDOR 7 — PC 3 1/2 - 4995
- CYBER RACE — PC 3 1/2 - 7990 / CD ROM - 8990
- DARK SUN — PC 3 1/2 - 8990
- DAY OF TENTACLE — PC 3 1/2 - 7700 / CD ROM - 7700
- DELTA V — PC 3 1/2 - 7990
- DISCOVERY OF THE DEEP — PC 3 1/2 - 4995
- DOG FIGHT — PC 3 1/2 - 8700
- DUNGEON HACK — PC 3 1/2 - 7990
- ECO QUEST — PC 3 1/2 - 6650
- ENTITY — PC 3 1/2 - 4995
- ETERNAM — PC 3 1/2 - 4625
- EYE OF THE BEHOLDER III — PC 3 1/2 - 7990
- F1 CHAMPION — PC 3 1/2 - 4990
- F 117 A — PC 3 1/2 - 6650
- F-15 III — PC 3 1/2 - 9990 / CD ROM - 13990
- FATMAN — PC 3 1/2 - 3900
- FANTASTIC EMPIRE — PC 3 1/2 - 6990
- FIELDS OF GLORY — PC 3 1/2 - 6495
- FLEET DEFENDER — PC 3 1/2 - 7995
- FLIGHT SIMULATOR 5.0 — PC 3 1/2 - 11500
- ESCENARIOS: SAN FRANCISCO - 8990 – NEW YORK - 8990 – PARIS - 8990 – WASHINGTON - 8990 –
- FRONTIER- ELITE II — PC 3 1/2 - 6990
- GLOBAL DOMINATION — PC 3 1/2 - 4995
- GOAL — PC 3 1/2 - 5490
- GOBLINS 3 — PC 3 1/2 - 6995 / CD ROM -8995
- GREAT NAVAL BATLES II — PC 3 1/2 - 7990
- GUNSHIP 2000 — PC 3 1/2 - 6650
- HAND OF FATE — PC 3 1/2 - 7490 / CD ROM - CONS
- HARRIER JUMP — PC 3 1/2 - 8700
- IGOR — PC 3 1/2 - 6990
- INCA — PC 3 1/2 - 6995 / CD ROM - 7995
- INCA 2 — PC 3 1/2 - 6995 / CD ROM - 8995
- IN EXTREMIS — PC 3 1/2 - 6990
- INDY 4 (ARCADE) — PC 3 1/2 - 2850
- INDY CAR — PC 3 1/2 - 6990
- ISHAR II — PC 3 1/2 - 4995
- JIM POWER — PC 3 1/2 - 4995
- JURASSIC PARK — PC 3 1/2 - 5990 / CD ROM - 6990
- KASPAROV — PC 3 1/2 - 6990
- KING MAKER — PC 3 1/2 - 6990
- KING'S QUEST V — PC 3 256 Col - 8700 / CD ROM - 9990
- KRUSTY FUN HOUSE — PC 3 1/2 - 4990
- LA BELLA Y LA BESTIA — PC 3 1/2 - 4625
- LANBORGHINI — PC 3 1/2 - 4995
- LAND OF LORE — PC 3 1/2 - 7490
- LAURA BOW — PC 3 1/2 - CONS / CD ROM - 12900
- LITIL DIVIL — PC 3 1/2 - 4950 / CD ROM - CONS.
- LOST IN TIME — PC 3 1/2 - 6995 / CD ROM - 8995
- LOST VIKINGS — PC 3 1/2 - 4490
- METAL & LANCE — PC 3 1/2 - 6495
- MIGHT & MAGIC III — PC 3 1/2 - 5495
- MIGHT & MAGIC IV — PC 3 1/2 - 6495
- MORTAL KOMBAT — PC 3 1/2 - 5990
- NIGEL MANSELL'S — PC 3 1/2 - 3900
- NOMAD — PC 3 1/2 - 5990
- ORION — PC 3 1/2 - 7495
- OSCAR — PC 3 1/2 - 4100 / CD ROM - 4650
- PACIFIC STRIKE — PC 3 1/2 - 8990
- PACK AWARD WINNERS 2 — PC 3 1/2 - 7490
- PACK THE LORDS OF POWER — PC 3 1/2 - 7700
- PC BASKET — PC 3 1/2 - 1995
- PC FUTBOL — PC 3 1/2 - 2500
- LOS DOS POR 3995
- PIMBALL DREAMS — PC 3 1/2 - 5150 / AMIGA - 5150
- PIMBALL FANTASIES — PC 3 1/2 - 5650
- PIRATES GOLD — PC 3 1/2 - 6995
- POLICE QUEST 3 — PC 3 1/2 - 7200
- PREHISTORIK II — PC 3 1/2 - 4995
- PRINCE OF PERSIA II — PC 3 1/2 - 5990
- PROTOSTAR — PC 3 1/2 - CONS / CD ROM - 9990
- RAGNAROK — PC 3 1/2 - 5990 / CD ROM - 9990
- RAILROAD TYCOON DELUXE — PC 3 1/2 - 7700
- RALLY — PC 3 1/2 - 5490
- RETURN OF HTE PHANTOM — PC 3 1/2 - 5995 / CD ROM - 12995
- RETURN TO ZORK — PC 3 1/2 - 9490
- REX NEBULAR — PC 3 1/2 - 6995
- RING WORLD — PC 3 1/2 - CONS / CD ROM - 9990
- RYDER CUP — PC 3 1/2 - 4990
- SABRE TEAM — PC 3 1/2 - 4995
- SAM & MAX — PC 3 1/2 - 7700 / CD ROM - CONS
- SEA WOLF — PC 3 1/2 - 7990
- SHADOW CASTER — PC 3 1/2 - 7990
- SIM ANT — PC 3 1/2 - 6150
- SIM CITY 2000 — PC 3 1/2 - 7990
- SIM EARTH — PC 3 1/2 - 6650
- SIM FARM — PC 3 1/2 - 6990
- SINK OR SWIM — PC 3 1/2 - 3495
- SIMON THE SORCERER — PC 3 1/2 - 4650
- SPACE QUEST I — PC 3 1/2 - 6650
- SPACE QUEST V — PC 3 1/2 - 6650
- SPEED RACER — PC 3 1/2 - 4625
- STREET FIGHTER II — PC 3 1/2 - 4100
- STRIKER — PC 3 1/2 - 2995
- STRIP POKER — PC 3 1/2 - 4995 / CE ROM - 5995
- STRONGHOLD — PC 3 1/2 - 5990
- STUNT ISLAND — PC 3 1/2 - 6150
- SUBWAR 2050 — PC 3 1/2 - 7995
- SUMMER CHALLENGE — PC 3 1/2 - 4625
- SUPER VGA HARRIER — PC 3 1/2 - 5990
- TASK FORCE 1942 — PC 3 1/2 - 7700
- TERMINATOR 2 — PC 3 1/2 - 4990
- TFX — PC 3 1/2 - 7990
- THE BLUE & THE GRAY — PC 3 1/2 - 5995
- THE TWO TOWERS — PC 3 1/2 - 5990
- TORNADO — PC 3 1/2 - 7995 / CD - 8995
- TRODDLERS — PC 3 1/2 - 5990
- ULTIMA VIII — PC 3 1/2 - 8990
- UNLIMITED ADVENTURE — PC 3 1/2 - 6990
- UNNATURAL SELECTION — PC 3 1/2 - 6990
- UNNECESSARY ROUGHNESS — PC 3 1/2 - 9990
- USA SOCCER 94 — PC 3 1/2 - 2500
- VEIL OF DARKNESS — PC 3 1/2 - 6990
- WAR IN THE GULF — PC 3 1/2 - 7995
- WHALE'S VOYAGE — PC 3 1/2 - 3600
- WING COMMANDER II — PC 3 1/2 - 6490
- WING COMMANDER (Misiones) — PC 3 1/2 - 4990
- LOS DOS EN CD ROM - 6990
- WHEN TWO WORLDS WAR — PC 3 1/2 - 4995
- WING IMPERIAL PURSUIT — PC 3 1/2 - 3300 / B WING - 3300
- WORLD CUP USA 94 — PC 3 1/2 - CONS
- ZOOL — PC 3 1/2 - 3600

AMIGA IMPORTACION NOVEDADES

- BUBBA N STICK — PVP - 4995
- CANNON FODDER — PVP - 5990
- CYBERPUNKS — PVP - 4995
- DRACULA — PVP - 3990
- GOAL! — PVP - 6195
- GUNSHIP 2000 — PVP - 6995
- MICROMACHINES — PVP - 5490
- SECOND SAMURAI — PVP - 5990
- SENSIBLE SOCCER — PVP - 4990
- SIMON — PVP - 6990
- STREET FIGHTER II — PVP - 3900
- TORNADO — PVP - 7990

A- TRAIN	6995	JURASSIC PARK	5490
ALIEN 3	5490	LAST ACTION HERO	3990
ALIEN BREED 2	5490	LIBERATION	5990
AMBERSTAR	5490	LION HEART	5595
BATMAN	3990	MICRO MACHINES	5490
BODY BLOWS	6495	PERIHELION	5990
BRIAN THE LION	5490	PIMBALL FANTASIES	5490
BURNING RUBBER	5490	ROAD RUSH	5190
CARDIAXX	2490	SECK & DESTROY	3990
CIVILISATION	6995	SECOND SAMURAI	5990
CLIFFHANGER	3990	SIMON THE SORCERER	6990
COOL SPOT	5990	STAR DUST	3490
CYBERPUNK	4995	SUPER FROG	5395
DANGEROUS STREET	5490	TETRIS/7 COLORS	5990
DESERT STRIKE	5990	THE SETTLERS	6990
EYE OF THE BEHOLDER II	7195	THE BLUE & THE GRAY	5995
F1 GRAND PRIX	6995	URIDIUM 2	5490
GEAR WORKS	3490	WING COMMANDER	5990
GUNSHIP 2000	6995	WINTER OLYMPICS	6990
HEINDALL 2	6995	WONDER DOG	4995
HIRED GUNS	6990	ZOOL /ZOOL 2	4990
INNOCENT	7990		

AMIGA 1200

ALFRED CHICKEN	5490	DINO WORLDS	5990
ALIEN BREED 2	5990	EUROPEAN CHAMP.	5490
BODY BLOWS GALACTIC	5990	JURASSIC PARK	5990
BURNING RUBBER	5490	MORPH	5990
CASTLES 2	6990	NIGEL MANSELL	5990
CHAOS ENGINE	5490	SIM LIFE	6995
DANGEROUS STREET	5490	SLEEP WALKER	5195
		TFX	6990
		TURRICAN 3	5490

- BODY BLOWS GALAC. — PVP - 5990
- LIBERATION — PVP - 6990
- THE CHAOS ENGINE — PVP - 5490
- TOTAL CARNAGE — PVP - 5990

AMIGA IMPORTACION OFERTAS

3D POOL	1795	PANG	1795
AFTER BURNER	1795	PANZA KICK BOXING	1795
ARKANOID II	1795	PREMIER	1995
BUBBLE BOBBLE	1795	PRINCE OF PERSIA	1795
EUROPEAN SUPERLEAGUE	1795	PRO TENNIS TOUR	1795
GHOULS N GHOSTS	1795	RAINBOW ISLAND	1795
ITALY 1990	1795	SPACE CRUZADE	1795
JAGUAR XJ220	1995	SWIV	1795
LAST NINJA 3	1795	THUNDERHAWK	1995
LOTUS ESPRIT TURBO	1795	WOLFCHILD	1795
NEW ZEALAND STORY	1795	WORLD CLASS LEAD.	1995

AMIGA OFERTAS NACIONAL

1.495

BONANZA BROSS, COOL WORLD, CHICHEN ITZA, DARKMAN, ELVIRA (arcade), GRAN HALCON, HARDRIVIN II, LA JUNGLA 2, LEMMINGS, NAVY SEALS, NIGELMANSELL'S, PAPER BOY II, PUSH OVER, RACE DRIUN', SPOT, THE SIMPSONS, TIP OFF, WIZKID, WRESTLEMANIA

995

7 COLORS, ADVANTAGE TENNIS, ALCATRAZ, ATOMINO, CYBERCOM, CISCO HEAT, ENMANUELLE, FLIP IT & MAGNOSE, JUDGR DREAD, KILLERBALL, MUDS, SIMULCRA, SMASH TV, THE KILLING CLOUD, VAXIME

2.495

EL PADRINO, CHRISTMAS LEMMING, PACK F19+MIG 29, RAIL ROAD TYCON, SHADOW SORCERER

1.995

WWF EUROP. RAMPAGE

CONSOLAS

- SEGA MEGA DRIVE -14.990-
- Master System II -4.990-
- GAME GEAR -14.990-
- SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM -14.990-
- GAMEBOY -6.990-

CD ROM CD ROM

CONSIGUE ESTOS 10 CD-ROM POR SOLO 7990 PTAS

- DOOM
- KING QUEST V
- STELLA 7
- WORLD ATLAS
- TIME MAN OF THE YEAR
- WORLD FACT BOOK
- CD-ROM OF CD-ROMS
- BEST OF MEDIA CLIP
- PLANIMATION FESTIVAL
- SING ALONG CLASSIC

- 7th GUEST - 10990
- CINEMANIA - 12900
- CONSPIRACY - 7490
- DRAGON LAIR - 6490
- HABLEMOS INGLES - 9900
- IRON HELIX - 9900
- LORD OF THE RING - 9990
- MAD DOG MCCREE – 7990
- MICROCOSM – 10990
- POP ESPAÑOL – 4950
- REBEL ASSAULT - 9990
- STAR TRECK – CONS
- THE JOURNEY MAN PROYECT – 7990
- TOP 2000 SHAREWARE - 3990
- WOLF PACK - 9990

ADVANTAGE TENNIS	9990
ALONE IN THE DARK	9990
AMERICAN PREMIER SHAREWARE	3990
ARNIE 2	3990
BACKROAD RACERS	10990
BEETHOVEN	12900
CAPITOL HILL MPC	8990
CARICATURAS CLASICAS	3990
CARNAGE	3990
CD ROMIX	3990
CLIPART GOLIATH	4990
CLIPART WAREHOUSE	3990
DIGITAL LOVE MPC	6990
DR. SHAREWARE	5990
DR. SHAREWARE VOL II	3990
DRACULA UNLEASHED	9990
DRAGON LAIR	7990
DOOM	10990
DUNE	8990
DUNGEON HACK	8990
ERIC THE UNREADY	9990
GAMEWARE COLLECTION	5990
GIGA GAMES	4990
GRAEME SOCCER MANAGER	3990
HACKER CHRONICLES	3990
HOUND OF BASKERVILLE	3990
HUMANS 1&2	8990
IMAGES OF NASA	4990
JCSM SHAREWARE	3990
JUTLANDS	9990
KODAC PHOTO CD	5990
KYRANDIA	7990
LABYRINTH OF TIME	7990
LANDS OF LORE	9990
LOS ARCHIVOS SEC. DE S. HOLMES	7990
MANTIS	5990
MEGARACE	9990
MOTOR CARS	10990
MOZART	12900
MULTIMEDIA MANIA	3990
MUSICAL INSTRUMENTS	12900
MYST	7990
NIGHT OF GAMES	3990
OCEAN LIFE	5990
ORIGINAL SHAREWARE	4990
PACK BATTLES OF TIME	7950
PACK QUEST & FUN	7950
POWER UTILITIES	4990
PSYCHO KILLER	3990
SHAREWARE 1993	5990
SHAREWARE 2 THE MAXX	3990
SHAREWARE GOLD II	3990
SHAREWARE HEAVEN	4990
SHAREWARE OVERLOAD	3990
SHAREWARE STUDIO IV	3990
SHAREWARE SUPREME	3990
SHELOCK HOLMES II	9990
SHERLOCK HOLMES	9990
SING ALONG LOVIN IN THE 60	2990
SING ALONG TOP 80-90	2990
SO MUCH SHAREWARE	3990
SOUND SENSATION	4990
SPACE & ASTRONOMY	3990
SPACE QUEST IV	12900
SPACE SHUTTLE MPC	8990
STRAVINSKY	12900
STRIKE COMMANDER	8990
SUPER CD II SHAREWARE	3990
SUPER CLIPART	3990
SUPER GAME SWIN I	2990
SUPER GAME SWIN II	2990
SUPER GAMES VOL 2	5990
SUPR CD III SHAREWARE	3990
THE MORDE	12900
THE ROCK'N' ROLL YEARS	7700
TOP SO GAMES DOS	3990
TOP SO GAMES WINDOWS	3990
ULTIMATE WINDOWS SHAREWARE	3990
VGA SPECTRUM 2	3990
WHO SHOY JHONNY ROCK	9990
WINDOW MASTER	5990
WINDOWARE	3990
WINDOWS SHAREWARE	3990
WORLD OF GAMES	3990
WORLD OF WINDOWS	3990

EXPLOSSION 4900

UNA SELECCION EXPLOSIVA CON 500MB DEL MEJOR SHAREWARE ACTUAL. MAS DE 4000 FICHEROS. TODOS LO FILES B.B.S. TRADUCIDOS A 5 IDIOMAS. ESPAÑOL • CATALAN • INGLES • ALEMAN • FRANCES. CONTIENE LAS ULTIMAS NOVEDADES U.S.A. Y UNA SELECION DE SHAREWARE ESPAÑOL HECHO AQUI

SOLO PARA ADULTOS

ALL BEAUTIES	4990
101 SEX POSITION	6990
BUSTY BABES	5990
DEEP THROAT	9990
DIGITAL DREAMS	4990
DREAMS GIRLS	6990
GIRL GIRL GIRL	5990
KAMA SUTRA	6990
LEGEND OF PORN II	5990
LOVER'S GUIDE	9990
SEXIEST WOMAN	5990
VISCIUS VIXEN	6990